週刊 EVE 発売直前 総力掲載！ スーパーロボット大戦F 最新 情報CATCH!

SEGA SATURN MAGAZINE

セガサターンマガジン

1998/vol.8
3/20
特別定価380円

発売直前！

EVE The Lost One

CD4枚目の謎に迫る!?

最新情報CATCH!!

スーパーロボット大戦F ~完結編~

新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド

特報!!

ワーズ・ワース
機動戦士ガンダム ギレンの野望
わくわくぷよぷよダンジョン
ドラゴンフォースII ~神去りし大地に~
シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子

セガサターンCOMPLETE GUIDE！

バーニングレンジャー
慟哭 そして…
白き魔女~もうひとつの英雄伝説~
プロ野球チームもつくろう！
街/AZEL-パンツァードラグーンRPG-

ふかわりょう編集部参上！
電波少年的ゲーム

読者投票18,596名による

特集 セガサターンマガジン GRAND PRIX'97

グランプリ他、受賞作発表！ 後編

SEGA SATURN

SOFT BANK

華麗に咲き誇る傑作の春！新人諸君、咲け！シロ！

サクラ大戦2～君 死にたもうことなかれ～

サクラ大戦2 Sakura Wars ～君、死にたもうことなかれ～

4月4日発売予定 6,800円(税別)

平和な一時にそれぞれの青春を謳歌していた「帝国華撃団」の乙女たちだったが…。邪なる呪術を用い「魔」を操る「黒鬼会」とは？その野望は？帝都東京を覆う悪の闇。太正十四年、乙女たちの戦いは終わらない。

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1996,1998
©RED 1996,1998

ハウス オブ ザ・デッド

THE HOUSE OF THE DEAD

3月26日発売予定 5,800円(税別)

不老不死、生命蘇生を画策するDr.キュリアンの狂った研究。悲劇はそこから始まった。人里離れた荒廃した洋館。迫り来る恐怖。パニックに落とし込む意外性の連続。戦慄のホラー・ガンシューティング。

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1997,1998

新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド

3月19日発売予定 6,800円(税別)

転校生、霧島マナを中心に展開する、TV本編8話～13話にあたるサイドストーリー。その間登場するメインキャラが総出演。音声とビジュアルにより、ドラマ性を高度な次元で達成。各界で絶賛の傑作、いよいよです。

©GAINAX/Project Eva.・テレビ東京
©1997,1998 GAINAX

ドラゴンフォース2

DRAGON FORCE II

3月発売予定 5,800円(税別)

好評の前作から更に超々パワーアップ！戦闘シーンの興奮を高めるゴチャキャラバトルの戦略性がUP！イベントシーンでキャラがしゃべる！世界が広がる！シミュレーションRPGなら、これだ!!

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1996,1998

プロ野球グレイテストナイン'98

プロ野球 GREATEST NINE 98™

3月19日発売予定 5,800円(税別)

野球ゲームの決定版が1998年の最新データで登場！今年はお気に入りの選手だけをプレイする「なりきりモード」を搭載！しかも、OBチームには、川上、衣笠、北別府、そしてあのG馬場までが！

(社)日本野球機構、プロ野球12球団公認ゲーム、11球場公認ゲーム、日本プロ野球OBクラブ公認
©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998

ワールドワイドサッカー'98

SEGA WORLDWIDE SOCCER '98

3月5日発売予定 5,800円(税別)

世界48ヵ国の代表チームと英、仏、スペインの国内クラブチームの総計108チームが登場。X-BANDに対応し、日本全国のファンと対戦が可能。マルチコントローラー対応の流れるような操作。たまらない本格派だ。

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998

緊急連絡!! わたくし、せがた三四郎のテーマ曲「セガサターン、シロ！」のCDが発売中だ！なんと全国のセガカラでも歌えるぞ!!よろしく！
（発売／販売元：ワーナーミュージックジャパン）WPDV-7138 ¥1,020（税込）

セガサターンフェスタ in 東京ジョイポリス
第三日曜日はセガサターンの日。今月のミス・セガサターンフェスタ 宮越 舞さん

SEGA PARTNERS

メンバー大募集！ 年会費は5,000円(税込)だ！さあ、今すぐ入会申し込み書をゲットしよう！○入会特典1:メンバーズカード十特製オリジナルカードホルダー ○入会特典2:セガ パートナーズスペシャルCD-ROM ○入会特典3:全国セガ・アミューズメントテーマパークご優待 お申し込み方法 ハガキに1.氏名(フリガナ) 2.性別 3.生年月日(19○○年○月○日) 4.職業 5.郵便番号 住所(フリガナ) 6.電話番号 7.日中の連絡電話番号 8.この広告を見た雑誌名をご記入の上、〒150-0011 東京都渋谷区東3-14-22 白善ビル セガ パートナーズ事務局までお送りください。約2週間で、「入会のご案内」がお手元に届きます。なお、電話でのお申し込みは受け付けておりません。インターネットでもお申し込みを受け付けています。http://www.sega.co.jp/sega/partners/ お問い合わせ 〒150-0011 東京都渋谷区東3-14-22 白善ビル セガパートナーズ事務局 TEL.03-5467-3020(月～金10:00～18:00)

〒144-8531東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター 0120-012-235/受付時間 月～金10:00～17:00(祝祭日除く)
セガのゲームやアミューズメントパークの情報はインターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

株式会社 セガ・エンタープライゼス

Contents

セガサターンマガジン
1998年3月20日号 Vol.8

P64 ついに発表！ サタマガ読者が選ぶ1997年No.1サターンゲーム!!
発表
SEGASATURN MAGAZINE GRAND PRIX 1997 後編

P16 特報！ 話題作の最新情報盛りだくさん!!
スーパーロボット大戦F ～完結編～/EVE The Lost One
新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド
NEW! ワーズ・ワース
機動戦士ガンダム ギレンの野望
わくわくぷよぷよダンジョン
ドラゴンフォースII ―神去りし大地に―
シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子
Pia♡キャロットへようこそ!!
信長の野望 将星録
THE HOUSE OF THE DEAD

P72 緊急企画 あの、ふかわりょうが編集部襲撃！
無敵のセールスマン史上最大の決戦

P76 ついに始動！ スーパーロボット大戦Fファンページ
デラックス スパロボ研究所

P111 サタマガ特別対談 セガ開発チームvs.パンチョ伊東
パンチョ伊東と語る「野球つく」

·········SEGASATURN PRESS!!······························

P115 NEW RELEASE TITLE
最新のセガサターンタイトルをキャッチUP！
電車でGO!/ファインドラブ2～The Simulation Game～/ソルヴァイス/ケリオトッセ！

P118 COMING SOON SOFT
発売目前！ セガサターンソフトを大紹介！
幻想水滸伝/ウイニングポスト3/プリンセスクエスト/ナイル河の夜明け
ワンダー3／アーケードギアーズ/ツアーパーティー 卒業旅行にいこう/SAVAKI

P135 SEGASATURN SOFT COMPLETE GUIDE
発売後のセガサターンソフトを徹底攻略！
バーニング レンジャー/AZEL -パンツァードラグーンRPG-/慟哭 そして…
白き魔女～もうひとつの英雄伝説～/プロ野球チームもつくろう！/街
悠久幻想曲 2nd Album/バトルガレッガ
スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア

P164 グランディアの魅力をみんなで語ろう!!
グランディア・パラダイス

P171 特別企画 AOUショーの見所をじっくりと紹介!!
サタマガ流AOUショーレポート!!

P178 アーケード最強レースゲームを生み出すセガ·AM分室公認ページ
SEGA AM分室 FLAT OUT!

P4 LANDMARK NEWS&INFORMATION
P8 セガサターンマガジンデータステーション
P11 セガサターン読者レース
P78 バロック▲前史
P85 読者投稿コーナー
LETTERS PARK めざせ投稿KING!!
P90 攻略DATAフォーカス
ティンクルスタースプライツ
P92 小説 蒼穹紅蓮隊
P97 Hyper COLUMN FREE TALK GALLERY
P98 コミックサタマガ／サムシング吉松
P99 セガサターンデータバンク
P133 仙窟活龍大戦 カオスシード
ダンジョン・ジャーナル
P168 イマディオクラブ
P170 デビルサマナーPARADIGM X
サタマガフォーラム
P174 ARCADE EXPRESS
ストリートファイターＥＸⅡ
P176 Sunny Side SNK
P180 電脳戦機バーチャロン X-Over
P182 セガAM2研 EXPRESS WEEKLY
P185 ゲームとアートの微妙な関係
P186 箱崎の母的占い
P187 裏技の極
P188 セガサターンソフトレビュー
P190 新作ソフト発売スケジュール
P192 読者プレゼント

表紙イラスト:「EVE The Lost One」
イラスト作製:原画／野口征恒、CG／山崎岳司、石井雄一、有馬豊
カバーデザイン:村田雅英(Stone Age)

GAME INDEX

あ
AZEL -パンツァードラグーンRPG- P138
EVE The Lost One P20、189
ウイニングポスト3 P122

か
機動戦士ガンダム ギレンの野望 P40
グランディア P164
ケリオトッセ！ P117
幻想水滸伝 P118

さ
ザ・コンビニ2
～全国チェーン展開だ！～ P189
THE HOUSE OF THE DEAD P62
SAVAKI P132
シャイニング・フォースⅢ
シナリオ2 狙われた神子 P54
白き魔女～もうひとつの英雄伝説～ P144
新世紀エヴァンゲリオン
鋼鉄のガールフレンド P36
スーチーパイアドベンチャー
ドキドキ♡ナイトメア P162
スーパーロボット大戦F ～完結編～ P16
ソルヴァイス P117

た
タイムコマンドー P189
ツアーパーティー 卒業旅行にいこう P130
ティンクルスタースプライツ P90
電車でGO! P115
慟哭 そして… P140
ドラゴンフォースⅡ ー神去りし大地にー P50

な
ナイル河の夜明け P126
信長の野望 将星録 P60

は
バーニング レンジャー P135
バトルガレッガ P158
Pia♡キャロットへようこそ!! P56、188
ファインドラブ2
～The Simulation Game～ P116
プリンセスクエスト P124
プロ野球チームもつくろう！ P148

ま
街 P152

や
悠久幻想曲 2nd Album P156

わ
ワーズ・ワース P38
わくわくぷよぷよダンジョン P46
ワンダー3／アーケードギアーズ P128、188

SEGASATURN MAGAZINE NEWS & INFORMATION

LANDMARK ランドマーク

TOPICS

ミュージカル「サクラ大戦」出演者勢揃い 4月4日の公演に向けて本格始動!

顔合わせで挨拶する広井氏。サクラの舞台が近づくにつれ、彼の夢に一歩一歩近づいている。

10代の少女で構成される南青山少女歌劇団。彼女たちの演技も楽しみ。

2人の乙女が稽古直前の心境を語る

「サクラ大戦2」の発売と合わせて4月4日から公演がスタートする「ミュージカル『サクラ大戦』〜花咲く乙女〜」。舞台稽古の初日、出演者とスタッフの初顔合わせが都内スタジオで行われた。

ミュージカルの原作・構成に携わる広井氏は「ずっと思い描いていた舞台が、多くの人たちの協力を得て実現します。よろしくお願いします」と、短い挨拶の中にこのミュージカルにかける熱い想いを語った。公演まであと1カ月。稽古を積んだ乙女たちが、いよいよ「サクラ」を舞台に花開かせる!

あどけない“さくら”に憧れてください

横山智佐(真宮寺さくら役)

私がやっているラジオ番組でも、「サクラ大戦」のミュージカルについてハガキでのお問い合わせが多いんです。「2」を楽しみにしている方、ミュージカルで初めて「サクラ」を知った方、皆さんの期待をすごく感じています。

今回、さくらを演じる上で難しいのは、乙女組に憧れられる存在というところでしょう。頼られる存在でありながらも、さくら自身がまだ完璧ではない。そのあいまいなさじ加減をうまく表現できたらいいなと思っています。ただ、さくらって、仙台から出て来たばかりのあどけなさが残った、ぶきっちょな女の子なんです。そういう控え目なところや、普通の女の子であるところは変わらずに演じていきたいですね。そんなさくらに、憧れてください(笑)。

おっちょこちょいな“春香”は初めての役どころです

千葉紗子(野々村春香役)

キャストの方全員にお会いするのは今日が初めてなので、すごい興奮してるんです(笑)。まだ挨拶しかしてないんですが、皆さんとっても優しい方なので、稽古が楽しみです。台本は前もっていただいているんですが、野々村春香って乙女組の中では落ちこぼれなんですよ。おっちょこちょいで、一生懸命努力してるのにみんなの輪から外れちゃう。それで、いつも周りの人に迷惑かけてる女の子なんです。今までは、真面目で、みんなをまとめる役が多かったので、春香の役作りはこれからです。今回はタップダンスがあるんですよ。タップは初めてなので、正直こっちのほうが心配かな(笑)。絶対にいい舞台になると思うので、必ず見に来てください。私も1年ぶりの舞台なので、かなり緊張しているんですが、春香と一緒に成長していきたいですね。

ミュージカル「サクラ大戦」公演スケジュール&チケット予約■公演スケジュール　東京：4月4日〜4月15日(4月9日休演)アートスフィア/大阪公演：5月1日〜5月5日シアター・ドラマシティ。チケット予約はローソンチケット東京：03-3569-9900(Lコード37213)、ローソンチケット大阪：06-369-6633(Lコード56156)、東京公演のみアートスフィアチケットセンター(03-5460-9999)でも受付中。問い合わせ先はキョードー東京：03-3498-9999/キョードー大阪：06-233-8888まで。

EVENT

東京ジョイポリスVS東京ゲームショウ「VF2」のネットワークバトルが実現！

セガ PCが放つゲームショウ最大のネットイベント「テレウェイカップ バーチャファイター2 ネットワークバトル 東京ジョイポリスVS東京ゲームショウ」の開催が決定。ネット対戦専用システム「ドワンゴ」を利用し、千葉・幕張メッセのゲームショウ会場と、お台場・東京ジョイポリスを結んで、PC版「VF２」で熱い戦いを繰り広げる。本選出場者16名がゲームショウ最終日に雌雄を決する！

東京ゲームショウでバーチャ戦士になろう！

予選

ドワンゴネットワーク　http://www.dwango.co.jp/teleway_cup_form.htmlにて申し込み受付中
3月13・14日20:00～ドワンゴネットワーク上で予選を行い8名を選出。
本選は「東京ジョイポリス」会場へ。

東京ゲームショウ会場
3月21日14:30～（予定）「東京ゲームショウ」PCゲームゾーン ステージで予選を行い、8名を選出。
本選は「東京ゲームショウ」会場へ。

本選

日時：3月22日（東京ゲームショウ最終日）14:30～（予定）
場所：「東京ゲームショウ」PCゲームゾーン ステージ
「東京ジョイポリス」5Fマルチステージ
※本選は2つの会場のそれぞれ上位8名、計16名による団体戦形式。
本選終了後にはバーチャファイター「鉄人」によるエキシビジョンマッチを開催。

「ドワンゴ」で高速ネットプレイ

ドワンゴとはネットワーク対戦ゲーム専用のサービスのこと。ゲームサーバーに直接電話回線を接続するため、プロバイダを経由してサーバーに接続するインターネット接続に比べ、リアクションが速く、高速なアクションゲームも快適にプレイできる。24時間年中無休。さらに、電話代以外の接続料が無料というのも嬉しいサービスだ。

セガ PCの新作タイトル！

●「THE HOUSE OF THE DEAD」（発売日未定、価格未定）
あのゾンビがサターンに続き、早くもPCに登場。

●「アドバンスド大戦略 98 Storm Over Europe」（4月2日発売、9,800円）
第二次世界大戦時のドイツ軍が完全復活だ。

●「インキュベイション」（発売日未定、価格未定）
海外生まれの3Dシミュレーション。モンスターを倒せ！

●「ガラパゴス」（3月12日発売、6,800円）
壁や床を動かし、人工生命体メンデルをゴールさせよう。

上は「THE HOUSE OF THE DEAD」のイメージイラストです。その他のPCタイトルにも期待！

EVENT

3月のセガサターンの日は「THE HOUSE OF THE DEAD」!!

前回は光吉熱狂ライブで大いに盛り上がった「セガサターンフェスタ」。今月は３月15日、ソフトは「THE HOUSE OF THE DEAD」だ。イベントに来た人なら誰でも楽しめるゲーム大会や、タッチ＆TRYコーナーを設置予定。ゲーム大会の参加者には、オリジナルの豪華プレゼントも当たる。怖～い世界をちょっと明るく体験できるこのイベント、時間は14：00～、16：00～なので、この時間はジョイポリスのマルチステージに集合しよう。

3月26日発売の「THE HOUSE OF THE DEAD」で恐怖体験！

PRESENT

探偵神宮寺三郎、生誕10周年記念！ミニクーパープレゼントキャンペーン

データイーストの人気アドベンチャー「探偵神宮寺三郎シリーズ」は今年で生誕10周年を迎える。これを記念し、下のクイズに答えて、主人公神宮寺の愛車、ミニクーパーが抽選で１名に当たるキャンペーンを実施中。希望者はハガキに必要事項を明記し、あて先まで。あなたもかわいいミニ クーパーをゲットだ！（５月20日消印有効）

※商品の受け渡しには車庫証明が必要で、20歳未満の方は保護者の同意書が必須。当選プレゼントは車両本体のみ。

あて先は、〒167-0052 東京都杉並区南荻窪4-41-10 データイースト株式会社「神宮寺ミニクーパープレゼント」係まで。必要事項は住所、氏名、年齢、性別、職業、電話番号、この告知をどこでみたか（サタマガと書いてね）の７つ。

クイズ データイーストのハードボイルドアドベンチャーゲーム「探偵神宮寺三郎シリーズ」は今年で○○周年

SOFT

「機動戦士ガンダム ギレンの野望」初回限定版の発売決定！

４月４日に発売される「機動戦士ガンダム ギレンの野望」の初回限定版の発売が決まった。この限定版には、画集『M.S.-ERA』（'90年/バンダイ）に掲載されたコスモテック、岩滝智、川元利浩、窪岡俊之の描き下ろしイラストを収録した特製の取扱説明書が付く。もちろん、価格は6,800円のまま。これは初回出荷分の10万本限定となるため、予約をお勧めしたい。

上の写真の初回限定版、通常版のパッケージのイラストは安彦良和のもの。この作品もこの初回限定版特製の取扱説明書に収録されている。

PRESENT

丸石自転車「amber」キャンペーン 篠原直美デビューCDでクイズに答えよう

丸石自転車は同社の新作「amber」のキャンペーンソング、篠原直美「amber」（税込1,020円/ワーナーミュージック・ジャパン）の発売を記念し、キャンペーンを３月15日から実施。クイズに答え、自転車か、ポータブルCDプレイヤーを当てよう。締め切りは4月15日。

クイズ 「amber」のカップリング曲のフレーズ
『恋の○○○○ 夢の○○○○』
○○○○に入る言葉を書いてください。

あて先　〒107-0052 東京都港区赤坂7-4-8-301
㈱ドゥ・ビーワークス内 アンバーキャンペーン係まで

クイズの答えを官製ハガキに書いて、住所、氏名、年齢、電話番号、職業を明記してあて先まで。ちなみに、クイズのヒント、自転車「amber」の色にヒミツが……。

EVENT 合い言葉は“春・おやじ風”!! 3月14日はワンダーエッグに集合

3月14日、東京・ナムコワンダーエッグ2で開催される「マッコウ・春菜のまるみえねっと～春・おやじ風」。ドン・マッコウのソロアルバム「非情の掟」の発売を記念して開催されるこのイベントは、ドン・マッコウ、池澤春菜などが出演し、歌とトークを繰り広げる。入場は無料。しかし合い言葉を言わないと会場には入れない。合い言葉は“春・おやじ風”だ。

「非情の掟」(税込3,059円TWO-FIVEレーベル)。横山智佐、豊嶋真千子、池澤春菜、柳原みわとのデュエットを収録!

『マッコウ・春菜のまるみえねっと～春・おやじ風』
日時：1998年3月14日(土) 13:00～15:00
会場：ナムコワンダーエッグ2(世田谷区玉川1-15)
ツーファイブ ホームページ:
http://www.twofive.co.jp/event/index.html

PRESENT キーチェーン立体パズル登場! それぞれ2個ずつプレゼント

世界屈指のパズル専門家メフェーツ教授が発明したという立体パズル。キーチェーン付きの、ポケットサイズで、いつでもどこでも携帯して遊ぶことができる。このキーチェーンパズルシリーズ3種類を各2名ずつ合計6名にプレゼント。欄外必要事項を明記して、LANDMARK「キーチェーン立体パズル」係まで。面の色をそろえたり、形を変えたり遊び方は無限に広がる!

税別680円でマルカ(株)より発売。左からボールパズル、スキューブ、ピラミッドパズル。※なおプレゼント商品の指定はできませんのでご了承ください。

GOODS 電磁波のストレスから君を守る「テクノAO」日本初上陸!!

コンピュータやテレビに1日中向かっている、という人にオススメなのが「テクノAO」(税別17,000円)。眼精疲労や頭痛、イライラなどの生理的・神経的な不調の原因となる、スクリーンからの電磁波をカットしてくれる。見た目はただの棒だけど、モニタの側面にくっつければ、快適な環境が!電磁波が気になる方はお試しを。

「テクノAO」に関する問い合わせは、㈱アスキー モービル&ワイヤレス事業推進部 TEL03-5433-7156

SOFT ピアノ音楽でエヴァに近づく クリヤ・マコト、ポップなジャズCD発売!

「鋼鉄のガールフレンド」も発売間近、国民的人気アニメ「新世紀エヴァンゲリオン」。そんなエヴァの世界により近づきたいという人に。エヴァの音楽で有名なピアニスト、クリヤ・マコト氏を中心に日米のピアニストたちがジャズCDを発売。日本、ヨーロッパ、香港でも発売され、好評を博しているという。その名も「MAD KITCHEN “TOKYO TWILIGHT ZONE”」(税込2,548円/メディアリング)。この春、ジャズはどう?

エヴァの音楽のほか、ポップス、ジャズ、ソウルと幅広い音楽性が売りのクリヤ氏。聴く価値あり!

BRAND NEW LOVE
D&D
エイベックス/1,020円

発売中

キュートな3人組の女の子からなるD&Dの5枚目のシングル。爽快な打ち込み音に、どこまでもアップビートな曲を透き通った声で歌う。

ALL OF YOU
吉沢梨絵
エイベックス/1,020円

発売中

角松敏生が才能を見出した彼女のソロデビューシングル。身近に感じる、等身大の女の子の恋心を優しくていねいに歌い上げたラブソング。

電話
森高千里
ワン・アップミュージック/1,020円

発売中

今度の彼女の新曲はカネボウ「SALA」のテレビCFソング。曲調は明るいポップスだが、失恋して、もっときれいになろうとする歌詞が印象的。

大丈夫だよ
岡本真夜
徳間ジャパンコミュニケーションズ/1,020円

発売中

7枚目になる彼女のシングルは、シンプルな音作りに彼女の暖かく優しい歌声が響くポップス。C/Wともにめいっぱい元気をくれる曲だ。

PUNCH DRUNKARD
THE YELLOW MONKEY
ファンハウス/3,059円

発売中

満を持して発売された、彼らの7thアルバム。大ヒットシングル「BURN」「LOVE LOVE SHOW」や「球根」などの3曲を含む、彼らのロック一色の作品集。

Rhapsody～ひ・と・り・ご・と～
南央美
エイベックス/3,059円

発売中

「機動戦艦ナデシコ」のホシノ・ルリ役などの声優で知られる彼女が2ndアルバムをリリース。アーティストのカバー曲も2曲収録された内容豊富な1枚。

Soul Kitchen
EPO
キティエンタープライズ/3,059円

3・11発売

透明で美しい歌声を自由に操る彼女が、心に染み入るようなアルバムをリリース。シングル3枚にもアレンジを加え、フィーチャーされている。

BURST FRUITS
BURST FRUITS
徳間ジャパンコミュニケーションズ/2,913円

発売中

少ししゃがれた声で、友情、恋、人間、人生といろいろなことに向き合い、ロックという音楽に乗せて、今の気持ちを心から歌い上げる。関西色も好感触!

※LANDMARKで紹介したプレゼントへの応募には、必ず必要事項：①氏名(フリガナ)②電話番号③郵便番号④住所⑤性別⑥年齢⑦職業を明記してください。編集部からのプレゼントは〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株) セガサターンマガジン編集部「サタマガVol.8 LANDMARK(プレゼント商品名またはイベント名)」係まで。記事中に締め切りが明記されていないものは3月19日消印有効。なお、当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

大賀埜々 AUGA YAYA

●歌手

休みの日はゲームでリフレッシュしてます

――ゲームがお好きということですが。
大賀　そうなんです。今までは曲のイメージがあったので、あまりゲームの話はしなかったんですよ。でも今回の「orange」は、とってもキュートな曲なので、休みの日に家でゲームをしている私を身近な女の子に感じてもらえれば嬉しいですね。実は、小さい頃から実家の旅館にあるゲームコーナーでよく遊んでました。最初「マリオブラザーズ」にハマって、「スーパーマリオ」「ドラクエ」「ファイナルファンタジー」と、すごい王道ですね（笑）。サターンでは「下級生」かな。結構ギャルゲーが好きなんです（笑）。
――休日はゲームで気分転換を？
大賀　すごくリフレッシュできますね。かえってストレスが溜まることもありますけど（笑）。そういう時はインターネットで検索して情報を仕入れたり、もちろん雑誌も見てます。地方に新幹線で行く時に、普通女の子って「an an」とか買うじゃないですか。私は「セガサターンマガジン」みたいなゲーム誌を買っちゃう。周りから「せめて隠して」っていつも言われてるんですけどね（笑）。精神的に疲れた時は、アニメもよく見ます。特に夢のあるお話。疲れた時に「トトロ」を見るとすごく落ち着くし、一瞬にして今の世界を忘れさせてくれる。サターンってアニメのキャラを使うことが多いじゃないですか。だから、サターンが一番好きかな。好奇心が旺盛なので、ゲーム以外にも、スポーツに熱中したり、映画館に通いつめたり、何でもすぐハマっちゃう性格なんです。やらなきゃいけないことはやって、ゲームは楽しみの1つとしてうまく両立させたいですね。皆さんも、ゲームの息抜きに私の曲を聴いてリフレッシュしてください。

auga yaya "orange"

●プロフィール

本名 本山美香子。1975年1月14日生まれ。O型。1996年に「TBC the SUPERLADY CONTEST」でグランプリに輝き、その年の9月、小室哲哉プロデュース「Close to the night」でCDデビューを果たす。TBCのCMソングなど、現在まで5枚のシングルをリリース。そして3月18日には、最新シングル「orange」と同タイトルの1stアルバムがリリースされる。「この「orange」というタイトルは、夕暮れをイメージしてます。好きな人と過ごす夕暮れ時って、一番Happyな瞬間ですよね」。ゲームのハードは全機種、サターンは初期型を持っているというかなりのゲーム好き。見た目の大人っぽい雰囲気の中に、キュートな一面を持つ彼女。同じサターンユーザーとして、応援せずにはいられない。

SEGA SATURN MAGAZINE

サターン周辺のデータはコレでチェック!

Weekly DATA STATION

セガサターンマガジン データステーション

SEGA SATURN NEW SOFT SALES! SHOP DATA TOP15

ソフト売上げ

詳細データ満載! 最新サターンソフトの売れ筋は?

最近はコアなゲームユーザー向けよりも、やや万人受けするゲームのほうが売れセンのような傾向があるね。「野球つく」は初回出荷分を早くも消化しそうな勢い。どこまで伸びる?

1位 NEW SOFT プロ野球チームもつくろう!

セガ/'98年2月19日発売/5,800円/SLG

推定週間販売本数 12万1051本

推定累計本数 12万1051本

人気の「つくろう」シリーズに、野茂英雄監修の野球版が登場!! 売り上げは早くも12万本と好調。旬はこれから!

2位 前回2位 ウィンターヒート

セガ/'98年2月5日発売/5,800円/SPT(マルチターミナル6対応)

推定週間販売本数 1万2916本

推定累計本数 6万4393本

「種目別競技会」では、自由に競技を選んで練習が可能。苦手種目に何度も挑戦して総合優勝を目差そう!!

3位 NEW SOFT バーチャコップ スペシャルパック

セガ/'98年2月19日発売/5,800円(銃同梱)/SHT

推定週間販売本数 1万0992本

推定累計本数 1万0992本

「バーチャコップ1&2」に「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド体験版」が付属。バーチャガンもついて超お買得!

4位 前回1位 SDガンダム GCENTURYS

バンダイ/'98年2月11日発売/6,800円/SLG(マルチターミナル6対応)

推定週間販売本数 9169本

推定累計本数 4万2442本

戦闘のコツは、とにかく数機で固まって行動すること。戦いが大幅に有利になるぞ。

5位 前回4位 サクラ大戦(セガサターンコレクション)

セガ/'98年2月11日発売/2,800円(2枚組)/ADV(マウス対応)

推定週間販売本数 5148本

推定累計本数 1万3842本

先週とほぼ変わらず、好調な売り上げをキープ。「2」発売までこの人気は続く?

6位 前回5位 センチメンタルグラフティ

NECインターチャネル/'98年1月22日発売/7,500円(初回分のみ2枚組)/恋愛SLG

推定週間販売本数 5045本

推定累計本数 23万0930本

完全攻略には全員の女の子に出会っておく必要がある。心を鬼にして臨むべし。

7位 前回6位 Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2

セガ/'97年11月20日発売/5,800円/SLG

推定週間販売本数 4798本

推定累計本数 44万5879本

相変わらず売り上げの衰えを見せず、伸びは順調。もう50万本は射程距離内か?

8位 前回7位 街

チュンソフト/'98年1月22日発売/5,800円(2枚組)/サウンドノベル

推定週間販売本数 3128本

推定累計本数 7万4849本

今回はピンクのしおり情報に、高峰隆士役の増田さんらを紹介。今すぐP152へ!

9位 前回3位 AZEL-パンツァードラグーンRPG-

セガ/'98年1月29日発売/6,800円(4枚組)/RPG(マルコン対応)

推定週間販売本数 3017本

推定累計本数 8万6715本

会話中にRボタンを押すとメッセージが早く流れる。2度目以降のプレイに便利。

10位 前回8位 グランディア

ゲーム アーツ・ESP/'97年12月18日発売/7,800円(2枚組)/RPG

推定週間販売本数 2882本

推定累計本数 42万1826本

「炎」など属性をもつ武器には要注意。敵によっては全く効かないこともあるぞ。

順位	前回	タイトル	週間本数	推定累計本数
11位	NEW SOFT	DESIRE イマディオ/'97年9月11日発売/6,800円(3枚組)/ADV	2322本	2322本
12位	前回15位	X-MEN VS. STREET FIGHTER カプコン/'97年11月27日発売/7,800円(4メガRAM同梱)/格闘ACT	1943本	25万2810本
13位	前回11位	トゥームレイダース(セガサターンコレクション) ビクター・ビクターソフト/'98年2月11日発売/2,800円/A・ADV	1937本	4970本
14位	前回12位	スーパーロボット大戦F バンプレスト/'97年9月25日発売/6,800円/S・RPG	1802本	50万8025本
15位	前回13位	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO エルフ/'97年12月4日発売/7,800円(3枚組)/ADV(18歳以上推奨、マウス対応)	1778本	22万0379本

※上のセガサターンソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は2月16日~2月22日。★協力店・銀座博品館トイパーク・大阪J&Pテクノランド・ソフマップ・シータショップ溝ノ口・ブルート・ラオックス ザ コンピュータゲーム館・わんぱくこぞう・TVパニック・デジキューブ(全国セブンイレブン/ファミリーマート/サンクス/サークルK/四国スパー)

SEGA SATURN WANT TO CONVERT!

実現するか!? セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

USER DATA TOP20

移植希望

先日のAOUショーでは、ST-Vボードのタイトルをはじめ、サターンに移植されそうなタイトルも結構あったね。これから春以降、なんらかの発表もありそうな雰囲気。要注目だぞ。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア プレイステーション他	176
2	2	幕末浪漫 月華の剣士	SNK ビデオゲーム他	157
3	4	Dの食卓2	ワープ 機種未定	129
4	5	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス スーパーファミコン他	113
5	8	TO HEART	リーフ Microsoft® Windows®95	97
6	3	ああっ女神さまっ	バンプレスト PC-98他	91
7	11	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	80
8	10	私立ジャスティス学園	カプコン ビデオゲーム	79
9	6	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ プレイステーション	73
10	7	スーパーロボット大戦外伝魔装機神	バンプレスト スーパーファミコン	72
11	9	バーチャストライカーシリーズ	セガ ビデオゲーム	63
12	12	MARVEL VS. CAPCOM	カプコン ビデオゲーム	60
13	16	ストリートファイターIII	カプコン ビデオゲーム	53
14	14	スカッドレースシリーズ	セガ ビデオゲーム	45
15	20	Pia♡キャロットへようこそ!! 2	カクテル・ソフト Microsoft® Windows®95	44
16	22	モンスターファーム	テクモ プレイステーション	41
17	15	ストリートファイターIII 2nd Impact Giant Attack	カプコン ビデオゲーム	39
18	18	テイルズ オブ ファンタジア	ナムコ スーパーファミコン	38
19	13	サガ フロンティア	スクウェア プレイステーション	37
20	25	ストライカーズ1945II	彩京 ビデオゲーム	36

? レディアントシルバーガン

実現度 50%(?)

「アクションのトレジャー」がシューティングに初挑戦。ST-Vだけに実現度高め?

? 対戦タントアール サシッす!

実現度 90%(?)

今回は1対1の勝負で、思わずアツくなること間違いなし。移植は期待してもいいかな?

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新のアーケードゲームの人気作をチェーック!!

SHOP DATA TOP15

ビデオゲーム

今年のAOUショーは、昨今のアーケード市場に新風を巻き起こしそうなタイトルが目白押しだったね。この春はそんなタイトルラッシュの季節となりそう。来週はオラタン特集だぞ。

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	POINTS
1	1	バーチャファイター3tb	セガ	37914
2	2	鉄拳3	ナムコ	9544
3	3	バーチャストライカー2	セガ	9446
4	5	電脳戦機バーチャロン	セガ	6632
5	新	MARVEL VS. CAPCOM	カプコン	6253
6	4	幕末浪漫　月華の剣士	SNK	5027
7	6	闘魂烈伝3	ナムコ	4377
8	7	侍魂	SNK	3579
9	12	ストリートファイターIII 2nd Impact Giant Attack	カプコン	3209
10	9	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ	3115
11	8	ゲットバス	セガ	2983
12	10	ハーレーダビッドソン&L.A.ライダーズ	セガ	2789
13	11	スカッドレースPLUS	セガ	2773
14	15	ファイナルハロン	ナムコ	1917
15	14	私立ジャスティス学園	カプコン	1854

★調査協力店●池袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ秋葉原ほか、全国セガATP店舗

ONE POINT CHECK GAME! 今週の注目株!

5位 NEW TITLE MARVEL VS. CAPCOM

カプコン／稼働中／対戦格闘／CP-SYSTEM II

決めろ! 友情の合体技!!

「VS」シリーズ最新作が歴代のカプコンヒーローを引き連れて登場!! タッグバトルが特徴となるこのシリーズ。その究極形とも言える新システム「ヴァリアブルクロス」では最大4人が入り乱れ、対戦はより白熱しそう。さらに来週発売のサタマガで隠しキャラ使用コマンド公開だ!!

OTHER GAMES!

? ダウンヒルバイカーズ

実在するマウンテンバイク競技をゲーム化。スピード感抜群!

? メタルスラッグ2

前作同様、緻密なドット絵は必見。今回はラクダにも乗れるぞ。

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT

USER DATA TOP 30 期待の新作

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェーック!!

いよいよ情報の出だした「サクラ大戦2」。デキの良さは、かなり期待しててよさそうだぞ。「電車でGO!」や「電波少年的ゲーム」など、話題作も盛りだくさんのサターン。今春は熱いぞ。

THE TOP 3! 今週のトップ3

1位 前回1位 サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～

セガ／4月4日発売予定／6,800円（3枚組）／ドラマチックアドベンチャー

489 POINTS

開発進行度 ?%

新情報は次号で!

ゲーム以外にも色々な広がりをみせる「サクラ」。4月公演予定の「ミュージカルサクラ大戦～花咲く乙女～」もファンなら見逃せないね。来週号の大特報にも期待せよ!

2位 前回2位 新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド

セガ／3月19日発売予定／6,800円（2枚組）／ADV

406 POINTS

開発進行度 100%

ついにゲームが完成!

ロムが完成し、ついに発売を待つばかりとなった「鋼鉄」。記事のほうは、いよいよ物語のやま場へ。霧島マナは何者なのか、そしてシンジはどう動く？ 最新情報はP36へ!

3位 前回3位 スーパーロボット大戦F～完結編～

バンプレスト／4月23日発売予定／6,800円／S・RPG

336 POINTS

開発進行度 95%

新着画面あり!

「完結編」から参加するロボットやチームも徐々に明らかになってきたね。P28からの特報では、新着画面やストーリーを公開。P76からの「スパロボ研究所」も見逃せないぞ!

PICK UP CHECK GAME! 今週のピックアップ

5位 前回4位 EVE The Lost One

イマディオ／3月12日発売予定／7,800円（4枚組）／ADV

272 POINTS

開発進行度 100%

キミはどっちを選ぶ?

正体のわからないスネーク。新人調査官の杏子。マルチサイトシステムだけに、最初にどちらから始めるか悩みそう。そんなときは記事を参考に、ね。

Coming Soon 電車でGO!

日本フレックス／5月下旬発売予定／5,800円／SLG

? POINTS

開発進行度 40%

待ちかねたぞ!!

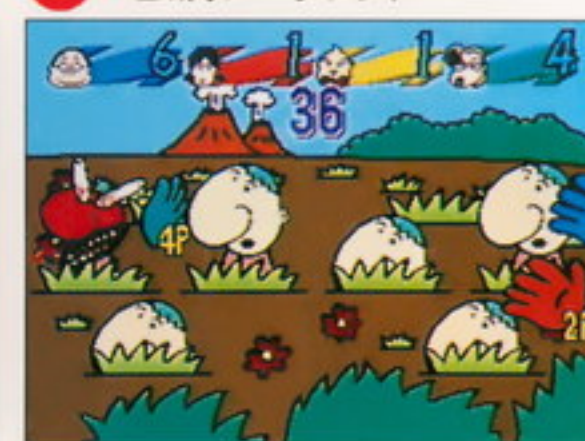
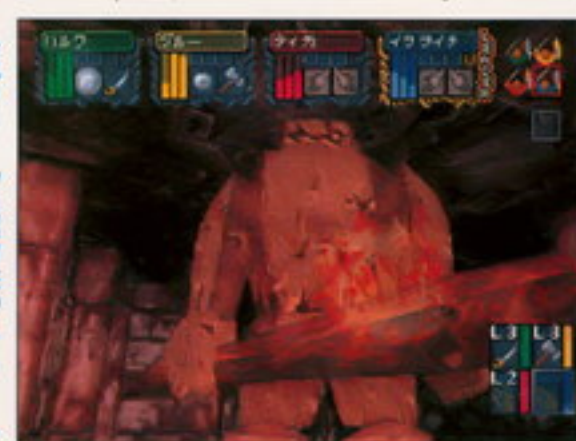
アーケードやプレイステーションで幅広い層に人気の電車運転シミュレータ。サターン版オリジナル要素があるとうれしいね。P.115へGO!!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	5	ヴァンパイア セイヴァー	カプコン／4月16日	326
5	4	EVE The Lost One	イマディオ／3月12日	272
6	7	バーチャファイター3	セガ／発売日未定	256
7	6	機動戦士ガンダム～ギレンの野望～	バンダイ／4月9日	248
8	10	バイオハザード 2	カプコン／発売日未定	232
9	8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK／3月26日	223
10	12	ガングリフォンII	ゲームアーツ・ESP／4月23日	198
11	11	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	カプコン／発売日未定	178
12	17	わくわくぷよぷよダンジョン	コンパイル／4月2日	154
13	16	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ／3月26日	151
13	15	LUNAR ETERNAL BLUE	角川書店・ゲームアーツ／発売日未定	151
14	26	BLACK/MATRIX（ブラックマトリクス）	NECインターチャネル／初夏予定	148
15	19	ドラゴンフォースII－神去りし大地に－	セガ／3月予定	138
16	14	スレイヤーズ ろいやる2（仮称）	角川書店・ESP／発売日未定	133
17	9	Pia♡キャロットへようこそ!!	キッド／3月12日	132
18	21	シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子	セガ／今春予定	131
19	20	BAROQUE	スティング／5月14日	130
20	13	フレンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル／今夏予定	118
21	18	ポケットファイター	カプコン／8月予定	111
22	34	ダービースタリオン（仮称）	アスキー／発売日未定	108
23	23	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	コナミ／5月予定	103
24	28	ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション	カプコン／今春予定	101
25	24	シャイニング・フォースIII シナリオ3（仮称）	セガ／今夏予定	100
26	25	魔導物語	コンパイル／発売日未定	98
27	27	SEGA AGES／ファンタシースターコレクション	セガ／4月予定	74
28	30	プロ野球 グレイテストナイン98	セガ／3月19日	73
29	33	ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2 ～彩（いろどり）のラブソング～	コナミ／3月26日	68

OTHER CHECK! COMING SOON!!

44 ダンジョン・マスター ネクサス

人気シリーズ最新作。サターン版シナリオも気になるところだ。

? 電波少年的ゲーム

TV番組でおなじみのソフトが発売。P.72ではふかわが登場!

※ 上のデータのポイントは3月6日号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

読者参加型企画 SEGASATURN

セガサターン

週刊 読者レース Vol.90

ALL SOFT READERS CHECK!

発売ずみの全サターンソフトを読者のみんなからの投票でリアルタイムにランキングするおなじみ読者レースのコーナー。今週は首位戦線に異状アリ！ 差し馬「カオスシード」がランクイン3週目にして1位に浮上！ 最下位帝王は…？

このコーナーの見方

このコーナーは発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の累計平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。(今週の締め切りは3月12日当日消印有効です)

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

↓オッズ表サターンA 3月6日現在発売済みサターンソフト総本数:923本

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで(5位切り捨て)表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしています。
※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	2	仙窟活龍大戦 カオスシード〈通常版／初回限定版〉	SLG	9.7105
2	1	グランディア	RPG	9.6298
3	3	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO(18歳以上推奨)	ADV	9.6039
4	4	AZEL—パンツァードラグーンRPG—	RPG	9.5779
5	5	デビルサマナー ソウルハッカーズ	RPG	9.5437
6	7	サンダーフォースV〈通常版／スペシャルパック〉	SHT	9.5119
7	42	ウィンターヒート	SPT	9.5
8	6	X-MEN VS. STREET FIGHTER〈4メガRAM同梱〉	ACT	9.4993
9	9	CULDCEPT (カルドセプト)	TAB	9.4751
10	8	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2	SLG	9.4644
11	10	ルナ シルバースター ストーリー MPEG版	RPG	9.4565
12	12	EVE burst error (18歳以上推奨)	ADV	9.4396
13	11	デッド オア アライブ〈通常版／限定版〉	ACT	9.4355
14	14	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	SLG	9.3929
15	15	蒼穹紅蓮隊	SHT	9.3864
16	16	サクラ大戦 (ソフト単品／特別限定版)	ADV	9.3688
17	17	シルエット ミラージュ	ACT	9.3449
18	13	街	NOV	9.3382
19	新	蒼穹紅蓮隊 御徳用	SHT	9.3125
20	18	スーパーロボット大戦F	SLG+RPG	9.3109
21	19	マリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術士〜	RPG	9.3053
22	20	下級生(18歳以上推奨)	ADV	9.2946
23	21	アイドル雀士スーチーパイII(X指定)	TAB	9.2901
24	22	ポリスノーツ	ADV	9.2754
25	25	プリンセスクラウン	A•RPG	9.2582
26	23	デジタルピンボール ネクロノミコン	ETC	9.2573
27	24	バーチャファイター2	ACT	9.2456
28	28	電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET(モデム専用)	ACT	9.2336
29	26	NiGHTS(ナイツ)	ACT	9.2316
30	27	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.2257
31	29	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	SPT	9.2205
32	31	ゲーム天国〈通常版／極楽パック〉	SHT	9.2012
33	32	だいな♥あいらん	ADV	9.195
34	33	QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	QIZ	9.1947
35	34	セルナーシルト	SLG+RPG	9.1834
36	37	セガラリー・チャンピオンシップ プラス(X BAND対応)	RAC	9.163
37	35	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	SHT	9.1572
38	36	DESIRE(デザイア)(18歳以上推奨)	ADV	9.1514
39	38	悠久幻想曲	RPG	9.1482
40	40	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	SHT	9.1261
41	39	マジカルドロップIII〜とれたて増刊号！〜	PUZ	9.1205
42	43	レイヤーセクション	SHT	9.1143
43	44	NHL'97	SPT	9.1
44	41	シャイニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神	S•RPG	9.0924
45	45	セガラリー・チャンピオンシップ	RAC	9.0863
46	46	怒首領蜂(ドドンパチ)	SHT	9.0753
47	47	魔法騎士レイアース	A•RPG	9.0438
48	48	花組対戦コラムス	PUZ	9.0306
49	49	LUNAR SILVER STAR STORY	RPG	9.008
50	53	リアルサウンド〜風のリグレット〜	ADV	9.0033
51	51	ワールド アドバンスド大戦略 〜鋼鉄の戦風〜	SLG	9.0027
52	52	バーチャファイター	ACT	9.0019
53	新	大航海時代外伝	S•RPG	9.0
54	50	ラングリッサーIV〈レギュラーパッケージ／スペシャルパッケージ〉	SLG	8.9989
55	54	きゃんきゃんバニー・プルミエール2(18歳以上推奨)	ADV	8.9955
56	59	西暦1999 ファラオの復活(18歳以上推奨)	ACT	8.9742
57	56	TOMB RAIDERS(トゥームレイダース)	A•ADV	8.9738
58	57	エターナルメロディ	SLG	8.9699
59	58	ヴァンパイアハンター	ACT	8.9617
60	61	ストリートファイターZERO2	ACT	8.96
61	60	同級生2(18歳以上推奨)	SLG	8.9586
62	63	プリンセスメーカー2	SLG	8.9543
63	62	バーチャコップ	SHT	8.9542
64	55	きゃんきゃんバニー・エクストラ(18歳以上推奨)	ADV	8.9509
65	65	あすか120%リミテッド BURNING Fest.LIMITED	ACT	8.9493
66	64	ソニックジャム	ACT	8.949
67	67	BULK SLASH	SHT	8.9407
68	68	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	SHT	8.9387
69	66	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	8.9379
70	69	タクティクス オウガ	RPG	8.9325
71	70	ダライアス外伝	SHT	8.9171
72	71	Christmas NiGHTS(クリスマスナイツ)冬季限定版〈限定品〉	ACT	8.9114
73	72	ワイアラエの奇蹟—Extra 36 Holes—	SLG	8.9032
74	73	アンジェリークSpecial2〈通常版／プレミアムBOX〉	SLG	8.9
75	73	マリカ〜真実の世界〜	RPG	8.895
76	75	FIGHTERS MEGAMIX(ファイターズ メガミックス)	ACT	8.8859
77	76	電脳戦機バーチャロン	ACT	8.8775
78	30	ソロ・クライシス	SLG	8.875
79	77	真・女神転生 デビルサマナー	RPG	8.8609
80	78	ファイティングバイパーズ	ACT	8.8551
81	79	デビルサマナー ソウルハッカーズ 悪魔全書 第二集	ETC	8.8513
82	80	バイオハザード	ADV	8.851
83	83	続・ぐっすんおよよ	A•PUZ	8.8476
84	新	SDガンダム G CENTURY S	SLG	8.8461
85	85	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1〜虹色の青春〜	ADV	8.836
86	82	戦国ブレード	SHT	8.835
87	84	SEGA AGES アウトラン	RAC	8.8192
88	86	ドラゴンマスターシルク	RPG	8.8185
89	93	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ETC	8.7894
90	87	ソビエトストライク	SHT	8.7857
91	88	天地無用！ 連鎖必要	PUZ	8.7798
92	89	サンダーフォースゴールドパック2	SHT	8.7797
93	100	魔法少女プリティサミー〜恐るべし身体測定！ 核爆発5秒前〜	ADV	8.775
94	90	パンツァードラグーン	SHT	8.7693
95	81	ティンクルスター スプライツ	SHT	8.7692
96	91	クォヴァディス2〜惑星強襲オヴァン・レイ〜	SLG	8.7609
97	92	デジタルピンボール〜ラストグラディエーターズ〜	PIN	8.7567
98	94	三國志V	SLG	8.7564
99	95	シーバス・フィッシング2	SLG	8.7543
100	97	バーチャコップ2	SHT	8.7542
101	98	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〈ソフト単体／RAM同梱／限定タブルパック〉	ACT	8.7505
102	96	ストリートファイターコレクション	ACT	8.7483
103	99	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	SHT	8.7475
104	108	リフレインラブ〜あなたに逢いたい〜	SLG	8.7435
105	101	だいな♥あいらん予告編	ETC	8.7416
106	112	美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語 Special(18歳以上推奨)	ADV	8.7307
107	104	SEGA AGES アフターバーナーII	SHT	8.7173
108	106	サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ	ETC	8.7142
109	105	ファルコムクラシックス〈通常版／初回生産限定スペシャルディスク付〉	RPG	8.7102
110	103	プロ野球グレイテストナイン'97	SPT	8.7088
111	115	デジタルピンボール〜ラストグラディエーターズVer9.7〜	TAB	8.7058
112	107	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	ADV	8.7055
113	109	サイバーボッツ〜フルメタルマッドネス〜〈通常版／超限定版〉	ACT	8.7024
114	110	SEGA AGES/コラムス アーケードコレクション	A•PUZ	8.7
115	111	信長の野望・天翔記	SLG	8.6986
116	113	メタルスラッグ〈通常版／拡張RAM同梱版〉	A•SHT	8.6962
117	114	ハイパーデュエル	SHT	8.6923
118	117	ルパン三世 クロニクル	ETC	8.6888
119	102	水滸伝 天命の誓い	SLG	8.6875
120	116	同級生if(18歳以上推奨)	ADV	8.6772
121	118	バーチャファイター リミックス	ACT	8.6679
122	119	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	SLG	8.6675
123	131	銀河お嬢様伝説ユナ3〜ライトニング・エンジェル〜	SLG	8.6666
124	121	七ツ風の島物語	A•RPG	8.6635
125	120	野々村病院の人々(X指定)	ADV	8.6597
126	122	大航海時代II	SLG+RPG	8.6538
127	123	ストライカーズ1945	SHT	8.6512
128	156	仮面ライダー作戦ファイル1	ETC	8.647
129	125	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	ACT	8.6459
130	124	ウイニングポスト2 プログラム'96	SLG	8.6408
131	126	水滸伝〜天導一〇八星〜	SLG	8.6363
132	127	メタルブラック	SHT	8.6357
133	128	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	RAC	8.6323
134	129	クレオパトラフォーチュン	PUZ	8.6309
135	130	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(新システム対応)	ACT	8.6286
136	133	サイバードール(18歳以上推奨)	RPG	8.6226
137	132	ラングリッサーIII(スペシャルパッケージ)	SLG&RPG	8.6211
138	138	ROOM MATE〜涼子 in Summer Vacation〜	ETC	8.617
139	139	水滸演武〜風雲再起〜	ACT	8.6153
140	136	ザ・ハイパーゴルフ〜デビルスコース〜	SPT	8.6111
141	137	スーパーリアル麻雀PV(X指定)	TAB	8.6109
142	135	ネクストキング 恋の千年王国〈通常版／限定版〉	SLG	8.6086
143	141	はるかぜ戦隊Vフォース	SLG	8.6078
144	140	デイトナUSA	RAC	8.6056
145	142	超時空要塞マクロス〜愛・おぼえていますか〜	SHT	8.6049
146	134	新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ	ETC	8.6031
147	143	マーヴル・スーパーヒーローズ	ACT	8.6027
148	新	マリア 君たちが生まれた理由	ADV	8.6
149	新	維新の嵐	SLG+RPG	8.6
150	144	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	SPT	8.5982
151	145	グラディウス DELUXE PACK	SHT	8.5922
152	146	古伝降霊術 百物語	ETC	8.5833
153	147	ドラゴンフォース	SLG	8.5747
154	148	サターンミュージックスクール〈通常版／MIDIキーボード・MIDIケーブル同梱版〉	ETC	8.5714
155	151	サムライスピリッツ天草降臨〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.5611
156	150	COTTOn2	SHT	8.5573
157	152	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー	SHT	8.5547
158	149	THOR〜精霊王紀伝〜	A•RPG	8.5456
159	155	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.5394
160	153	黒の断章(18歳以上推奨)	ADV	8.5393
161	154	セガ ツーリングカー チャンピオンシップ	RAC	8.5359
162	157	GROOVE ON FIGHT(通常版／拡張RAM同梱版)	ACT	8.5284
163	158	センチメンタル・グラフィティ ファーストウインドウ(限定販売)	ETC	8.5242
164	160	アンジェリークSpecial	SLG	8.5117
165	166	DX人生ゲームII	TAB	8.5035
166	161	世界の車窓から[I] スイス編〜アルプス登山鉄道の旅〜	ETC	8.5
167	159	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	8.498
168	162	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.4856
169	164	BATSUGUN	SHT	8.4852
170	163	テラ・ファンタスティカ	S•RPG	8.4815
171	165	ビクトリーゴール'96	SPT	8.4676
172	167	天外魔境 第四の黙示録	RPG	8.466
173	178	サウンドノベルツクール2	ETC	8.45
174	169	太平洋の嵐 疾風の轍艦(通常版／初回プレミアムボックス)	SLG	8.4489
175	171	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	SPT	8.4438
176	170	ストリートファイターZERO	ACT	8.4432
177	172	THE UNSOLVED(ジ アンソルブド)(18歳以上推奨)	ADV	8.4418
178	173	きゃんぶらぁ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	TAB	8.439
179	191	タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版	SHT	8.4375
180	174	ときめきメモリアル〜forever with you〜	SLG	8.4334
181	175	モンスタースライダー	PUZ	8.4285
182	176	エネミー・ゼロ	MOV	8.4238
183	177	紫炎龍	SHT	8.421
184	180	Jリーグ ビクトリーゴール'97	SPT	8.4208
185	189	マスデストラクション〜お父さんにもできるソフト〜	SHT	8.4166
186	168	デザエモン2(DEZA2)	SHT	8.4108
187	182	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	SHT	8.4105
188	183	ディスクワールド	ADV	8.4074
189	184	mr.BONES(コンビニ専売)	ACT	8.4062
190	181	デカスリート	SPT	8.4044
191	179	プロ野球グレイテストナイン'97 メークミラクル	SPT	8.4015
192	185	テクストート・ルド〜アルカナ戦記〜	SLG	8.4
193	186	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	ETC	8.3971
194	187	PEBBLE BEACH GOLF LINKS〜スタドラーに挑戦〜	SPT	8.3962
195	188	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	SHT	8.3942
196	200	パズルボブル3	PUZ	8.388
197	192	全国制服少女グランプリ ファインドラブ(18歳以上推奨)	PUZ	8.3857
198	190	メタルファイター♥MIKU	ADV	8.3855
199	189	VIRUS(ウイルス)	ADV	8.3786
200	193	ステークスウイナー2 最強馬伝説	ACT	8.3773
201	194	メルティランサー〜銀河少女警察2086〜〈通常版／限定版〉	SLG	8.3765
202	195	WIPEOUT(ワイプアウト)	RAC	8.3719
203	196	実況おしゃべりパロディウス〜FOREVER WITH ME〜	SHT	8.3684
204	197	コマンド&コンカー	SLG	8.3666
205	201	アイドル雀士スーチーパイ リミックス(X指定)	TAB	8.3585
206	202	三國志孔明伝	SLG+RPG	8.3541
207	203	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	8.3466
208	198	ロックマンX4〈通常版／スペシャルリミテッドパック〉	ACT	8.3406
209	205	ときめき麻雀グラフィティ〜年下の天使たち〜(X指定)	TAB	8.3306
210	204	グレイテストナイン'96	SPT	8.3219
211	208	ワールドシリーズベースボールII	SPT	8.3181
212	206	パズルボブル2X	PUZ	8.3017
213	209	スナッチャー	ADV	8.2965
214	210	AMOK	SHT	8.2941
215	211	提督の決断III	SLG	8.2857
216	212	アーサーとアスタロトの謎魔界村	PUZ	8.2727
217	213	月下の棋士〜王竜戦〜	TAB	8.2727
218	220	大閤立志伝II	SLG	8.2727
219	215	WORMS	SLG	8.2666

オッズ表サターンA寸評

「カオスシード」逆転で首位浮上!! 長野五輪効果か「ウィンターヒート」も急浮上！

先週「AZEL」から1週にして首位を奪還した「グランディア」。だが、今週は先週2位につけていた「カオスシード」が、1位を獲得！ 内容通りじわじわと評価を上げてきた結果が出た。「ウィンターヒート」は長野五輪効果(?)で一気に7位に。今後も注目だ。

尻上がりに1位の栄冠を獲得した「カオスシード」。

日本中が長野に沸いた中、「ウィンターヒート」も躍進。

【祝！ サタマガ電波ジャック！】「たいちょー！ たいっちょー!! たいっちょーっ!!! このあいだの日曜日に電波少年(日本テレビ)にサタマガ編集部が登場したっすぅ！ 見ました？ 見ました？」「むー。先週号の欄外で、ちょっと書いてた通り、ワシらはAOUショーに行ってたからの。ちょうど帰ってきた時に、ふかわりょうが帰るところは見たけどな。で、乗ってきた自転車に乗らないで、歩いて帰ろうとして、『おい、自転車忘れんナ！』って、スタッフに怒られてたのは笑ったぞい」「はー、ホントに自転車で来てたんですねぇ。大変っスねぇ。ちなみに、その模様はP.72からの特別企画へGOっスね？」「む、進め(進ぬ)！電波少年……ってか」「ぷぷっ」

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

⬇オッズ表サターンB

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズは、やや高めになる傾向があります。初登場から1～2カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
220	216	三國志英傑伝	SLG	8.2619
221	218	桃太郎道中記	TAB	8.257
222	219	井出洋介名人の新実戦麻雀	TAB	8.2538
223	217	重装機兵レイノス2	ACT	8.2524
224	224	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	ACT	8.2473
225	223	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	SHT	8.2407
226	233	怪盗セイント・テール	ADV	8.2361
227	221	伝説のオウガバトル	S•RPG	8.2349
228	242	リアルバウト餓狼伝説スペシャル〈ソフト単体／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.2337
229	226	神秘の世界エルハザード	ADV	8.2307
230	227	新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）	ADV	8.2288
231	236	銀河英雄伝説 PLUS	SLG	8.2272
232	228	Wizards' Harmony	SLG	8.2263
233	229	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	RPG	8.2222
234	231	機動戦士ガンダム	SHT	8.221
235	230	ぷよぷよSUN	PUZ	8.2168
236	232	対局将棋 極Ⅱ	TAB	8.2142
237	214	大江戸ルネッサンス	SLG	8.2068
238	207	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	SPT	8.2058
239	240	バップ・ブリーダー	SLG	8.2023
240	235	3×3 EYES ～吸精公主～S	ADV	8.1895
241	234	マジカルドロップ2	PUZ	8.188
242	247	バブルシンフォニー	ACT	8.1851
243	225	実況パワフルプロ野球S	SPT	8.1846
244	237	ブラストウインド	SHT	8.1833
245	222	レイヤーセクションⅡ	SHT	8.183
246	238	Tactics Formula	TAB	8.1818
247	239	スーパーパズルファイターⅡX	PUZ	8.1792
248	243	天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～	ACT	8.1769
249	244	ファイターズヒストリー・ダイナマイト〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.1769
250	241	ガンバード	SHT	8.1745
251	245	Civilization 新世界七大文明	SLG	8.159
252	246	ファンタステップ	ADV	8.1578
253	248	サターンボンバーマン	ACT	8.1463
254	249	将棋まつり	TAB	8.1445
255	250	スティープ・スロープ・スライダーズ	SPT	8.1428
256	252	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～	PUZ	8.1413
257	251	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1406
258	255	ラストブロンクス	ACT	8.1365
259	253	アースワームジム2	ACT	8.1363
260	254	LULU	ETC	8.1343
261	256	スレイヤーズろいやる	RPG	8.1248
262	257	バーチャファイターキッズ	ACT	8.1217
263	258	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.1076
264	264	ふしぎの国のアンジェリーク	TAB	8.106
265	259	2度あることはサンドア～ル	ETC	8.1056
266	260	優駿クラシックロード	SLG	8.1052
267	261	ダイナマイト刑事	ACT	8.1011
268	262	DIGITAL DANCE MiX～安室奈美恵（コンビニ専売）	ETC	8.0984
269	263	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.098
270	265	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～	ETC	8.0916
271	266	ウイニングポスト ファイナル'97	SLG	8.0909
272	267	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション（18歳以上推奨）	SLG	8.0882
273	268	宝魔ハンターライム Perfect Collection（18歳以上推奨）	ETC	8.0859
274	269	スーパーリアル麻雀グラフィティ（X指定）	TAB	8.0778
275	270	森高千里「渡良瀬橋／ララ サンシャイン」	ETC	8.0666
276	274	ROOM MATE～井上涼子～	ETC	8.0658
277	277	センチメンタルグラフティ〈通常版／初回限定版〉	SLG	8.0627
278	271	SONIC R	RAC	8.0625
279	272	南方珀堂登場	ADV	8.0588
280	273	MYST	ADV	8.0545
281	275	ブラックドーン	SHT	8.0526
282	280	放課後恋愛クラブ～恋のエチュード～〈通常版／初回限定版〉（18歳以上推奨）	SLG	8.0416
283	276	サクラ大戦 花組通信	ETC	8.0401
284	278	月花霧幻譚～TORICO～	ADV	8.0073
285	281	スーパーリアル麻雀PⅥ（X指定）	TAB	8.0
286	282	プロ麻雀 極S	TAB	7.9895
287	283	F-1 Live Information	RAC	7.9793
288	287	大運動会	SLG	7.9788
289	284	鋼鉄霊域（スティールダム）〈通信ケーブル同梱／ソフト単品〉	SHT	7.9772
290	285	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～ジャッキー・ブライアント～	ETC	7.97
291	286	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	ETC	7.9696
292	288	心霊呪殺師 太郎丸	ACT	7.9642
293	289	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	ETC	7.9634
294	290	リアルバウト餓狼伝説	ACT	7.9599
295	291	バーチャル競艇	SPT	7.9565
296	292	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	ETC	7.9549
297	293	冒険活劇モノモノ	RPG	7.9545
298	294	ダークセイバー	A•RPG	7.9523
299	279	グッドアイランドカフェ・飯島愛	ETC	7.9444
300	303	悠久の小箱 OFFICIAL COLLECTION	ETC	7.94
301	295	機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける	SHT	7.9384
302	296	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.936
303	297	BLAM! マシーンヘッド	SHT	7.9171
304	298	フリートークスタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～	ADV	7.913
305	299	羅媚斗（RABBIT）	ACT	7.909
306	310	ゼロヨンチャンプDoozy-J Type R	RAC+RPG	7.8977
307	300	誕生S～Debut～（18歳以上推奨）	SLG	7.8955
308	302	貞本義行 イラストレーションズ	ETC	7.8823
309	308	御意見無用～Anarchy in the NIPPON～	ACT	7.875
310	304	麻雀大会ⅡSpecial	TAB	7.8636
311	305	The Tower	SLG	7.8633
312	306	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	RAC	7.8611
313	301	バトルバ	RAC	7.8581
314	307	皇龍三國演義	SLG	7.8571
315	320	ZERO DIVIDE -THE FINAL CONFLICT-	ACT	7.8571
316	309	プラドルDISC Vol.4 黒田美礼	ETC	7.85
317	328	ブルーブレイカー ～剣よりも微笑みを～	SLG	7.8333
318	312	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣〈ソフト単体／RAM同梱〉	ACT	7.8215
319	313	FEDA・リメイク!～エンブレム・オブ・ジャスティス～	SLG+RPG	7.8154
320	311	金田一少年の事件簿～星見島 悲しみの復讐鬼～	ADV	7.8148
321	314	峠KING THE SPIRITS	RAC	7.8137
322	315	ウイニングポスト2	SLG	7.8137
323	317	GAME WARE VOL.4	ETC	7.8048
324	318	三國志Ⅳ	SLG	7.8048
325	329	Fighting Illusion ～K-1 GRANDPRIX～翔	ACT	7.8
326	319	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	ADV	7.7898
327	316	提督の決断Ⅱ	SLG	7.7727
328	321	慶応遊撃隊 活劇編	ACT	7.7545
329	322	ビクトリーゴール	SPT	7.754
330	324	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感in Hollywood	PUZ	7.75

◎新着対抗馬紹介

注目の新作を含め、続々ランクイン。定番も要チェック！

19着 NEW SOFT 蒼穹紅蓮隊 御徳用

EAV／'97・12・18
2,800円／SHT

全投票平均点	9.3125
本誌の平均点	—

名作シューティング「蒼穹紅蓮隊」と、「バトルガレッガ」の体験版を収録して、この価格はお得すぎ！ どちらも（前者は発売されているし、後者は体験版ということで1面しかプレイできないけど）その完成度は完璧。太鼓判、押しちゃいます。シューティングやる人は、ぜひ、買っておくべきです！（東京都・飯田仁志・23歳）世界観のあるシューティング。プレイすればするほど、確実に自分の腕が上達してくのがわかる。それが嬉しい。（青森県・斉藤隆宏・18歳）本編のオマケもすごいけど、パソコンのインターネットブラウザをもっている人は覗いてみるべし。（埼玉県・鐘田道彦・19歳）

53着 NEW SOFT 大航海時代外伝

光栄／'98・1・29
6,800円／SLG+RPG

全投票平均点	9.0
本誌の平均点	7.33

「外伝」とはついているものの、シリーズ中、最高の完成度を持った本命中の本命である。初心者にはやさしく、またシリーズのファンはより深く楽しめる内容になっているところがうれしい。ただ、パソコン版の時代から進歩の見られない、パッと見の華やかさがないグラフィックは不満といえば、不満。でも、それが味だといってしまえば、そう思えるところもあるけど。（長野県・星野芳惟・23歳）「Ⅱ」のシステムを継承してるだけあって、内容面でもかなりリンクしてる箇所があった。些細なことなんだけど「Ⅱ」に思い入れのある僕としては、個人的にうれしかった。（静岡県・植木道夫・24歳）

84着 NEW SOFT SDガンダム GCENTURY S

バンダイ／'98・2・11
6,800円（マルチターミナル6対応）／SLG

全投票平均点	8.8461
本誌の平均点	7.66

ガンダムのすべてが詰まった、とも言える作品。シリーズのどの作品のファンにも、楽しめるように作られているのが○。ただ、バトルモードがもっと充実していればうれしかった。（福岡県・林賢吾・20歳）とにかく対戦が熱い！ 時間が経つのを忘れてプレイしてしまう。相手のターンでも、いつアクションバトルが起きるか気が抜けないため、ゲーム中だれることがなくて良い。CPUがあまり賢くないのは×だけど、対人戦は○。このゲームのためだけにマルチターミナルを買おうかと思っているくらい。（千葉県・千葉貴史・26歳）読み込みの速さは合格点！ オープニングムービーの美しさも◎。だけど、このゲームはアクション、シミュレーションが得意で、かつ熱血ガンダム野郎にしか、オススメできません。（三重県・松田功・25歳）アクションバトルの操作性が非常に悪く、それだけで全体のデキの良さを台無しにしている。個人的にはG NEXTくらいのアクション展開がいいかな。やっぱり、このシリーズはアクションバトルが面白くなければダメでしょう。（広島県・山本幸一・19歳）グラフィックは、すごくいいのだがCPUが弱すぎるのが不満。また、1人でやるより大人数のほうが盛り上がる。（愛知県・尾形和俊・22歳）

148着 NEW SOFT マリア 君たちが生まれた理由

アクセラ／'97・12・11
6,800円／ADV

全投票平均点	8.6
本誌の平均点	7.0

多重人格をテーマにした、サスペンスアドベンチャー。本格的な内容で、短めのシナリオがいくつも入っているという構成は、本当にドラマを見ているかのような気持ちになれる。ポリゴンで描かれたマリアも、かなりいい味を出していて○。プレイしていくうちに、マリアの世界に、ずぶずぶと引き込まれてしまった。ただ、操作性が若干悪かったのが唯一気になったところ。（新潟県・下地一弘・24歳）

149着 NEW SOFT 維新の嵐

光栄／'97・6・13
6,800円／SLG+RPG

全投票平均点	8.6
本誌の平均点	6.66

オリジナルであるパソコン版は、プレイしたことがないので比較はできないが、結構よくデキていると思う。まず、ロード時間がほとんど気にならない。これは長時間プレイし、比較的読み込みが多いシミュレーションゲームにはありがたい。ゲーム内容は、この時代が好きな人なら買っても損はしないと思えるデキばえ。それから、光栄のソフトなのに6,800円という低価格も見逃せない。（大分県・伊藤稔・22歳）

×新着要注意馬紹介

ようやくランクインの2本。オッズはちょっと要注意？

625着 NEW SOFT 忍ペンまん丸

エニックス／'97・12・18
6,800円／ACT

全投票平均点	5.5
本誌の平均点	6.0

当たり判定がおかしくないかな？ 自分の腕が未熟なせいもあるんだろうけど、これはアクションゲームとして致命的なのでは……。キャラクターとか、舞台となってる世界が好きなだけに残念。中でも、ステージ間に流れるムービーや、ロード中のグラフィックが最高！ 思わずパソコンの壁紙にしたい、と思ったほどです。（東京都・横田浩一・25歳）

647着 NEW SOFT Space JAM（スペースジャム）

アクレイムジャパン／'97・2・28
5,800円（マルチターミナル6対応）／SPT

全投票平均点	5.0
本誌の平均点	5.0

ジョーダンと映画に出てきたキャラクター達が、ところせましと暴れまわる。特にキャラクター達の動きが、映画そのままにかわいい。2on2または3on3なのでゲームは単純だし、操作性も簡単。大勢での対戦プレイも、ラクラク始められる。でも、他のバスケゲームのように細かいテクニックを楽しむことはできないのは残念。（静岡県・柴田文剛・21歳）

【パンチョも忘れるな】「たいっちょー！ たいっちょー!! たいっちょー!!! 今週のサタマガは、ちょっと有名人づいてますねっ！ あのパンチョ伊東さんが野球つく対談やってるじゃないすかっ！」「いやー、いい人だったネェ。言葉の1つ1つにウンチクがにじみ出てるっつーか。やっぱ日本を代表するメジャーリーグ通は、ダテじゃなかったのお」「野球つくも売れてるみたいで、良かったっスねぇ」「む、最初はちとツライが、その先がお楽しみなゲームやな。読者レースの順位も期待しとこうや」「で、肝心の対談ページは？」「P.111へ、レッツゴーぢゃ」「じゅわっ」

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

⬇オッズ表サターンC

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
331	325	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	ETC	7.7472
332	323	DX人生ゲーム	TAB	7.7385
333	327	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜影丸〜	ETC	7.7291
334	333	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.7286
335	330	Dの食卓	ADV	7.7245
336	326	新テーマパーク	SLG	7.7225
337	336	ZORK I	ADV	7.7187
338	331	セクシーパロディウス	SHT	7.7156
339	332	サンダーフォース ゴールドパック1	SHT	7.7142
340	338	My Dream〜On Airが待てなくて〜	SLG	7.7058
341	335	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	PUZ	7.6995
342	337	NHLパワープレイ'96	SPT	7.6923
343	334	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	7.6875
344	339	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜サラ・ブライアント	ETC	7.6822
345	340	RAMPO(18歳以上推奨)	ADV	7.6769
346	341	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	PUZ	7.6666
347	342	でろ〜んでろでろ	PUZ	7.6538
348	347	魔法学園ルナ	RPG	7.6454
349	344	ぷよぷよ通	PUZ	7.6381
350	345	トーナメント・リーダー	SPT	7.6363
351	348	ユーベルージュ	SLG	7.6288
352	350	リンクル・リバー・ストーリー	A•RPG	7.6258
353	349	エリア51	SHT	7.625
354	346	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	RPG	7.6196
355	351	ハイパー3Dピンボール	TAB	7.6153
356	343	馬なり1ハロン劇場	SLG	7.6111
357	353	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ウルフ・ホークフィールド〜	ETC	7.5869
358	352	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.5846
359	356	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ラウ・チェン〜	ETC	7.574
360	354	エレベーターアクションリターンズ	ACT	7.5714
361	357	EMIT Vol.2 〜命がけの旅〜	ETC	7.56
362	358	わくわく7〈通常版/拡張RAM同梱版〉	RPG	7.5555
363	359	クロックワーク ナイト〜ペパルーチョの大冒険・下巻〜	ACT	7.5519
364	363	SIDE POCKET2〜伝説のハスラー〜	TAB	7.5514
365	360	本格プロ麻雀 徹萬Special	TAB	7.55
366	361	チーム運営シミュレーション Formula Grand Prix	SLG	7.5454
367	362	リグロード サーガ2	S•RPG	7.5428
368	364	SUPER CASINO SPECIAL	SLG	7.5384
369	366	ウルトラマン 光の巨人伝説	ACT	7.5263
370	371	プリクラ大作戦	A•SHT	7.5245
371	367	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜リオン・ラファール〜	ETC	7.518
372	368	首都高バトル'97	RAC	7.5178
373	369	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.5111
374	370	THREE DIRTY DWARVES(スリー・ダーティー・ドワーブス)	ACT	7.5
375	372	サンダーストーム&ロードブラスター	ACT	7.5
376	373	マスター・オブ・モンスターズ〜ネオ ジェネレーションズ〜	SLG	7.5
377	374	上海 万里の長城	PUZ	7.4978
378	365	ウィザードリィVI&VII コンプリート	RPG	7.4954
379	375	くるりんPA!	PUZ	7.4857
380	376	エアーマネジメント'96	SLG	7.4838
381	377	ギャラクシーファイト〜ユニバーサル・ウォリアーズ〜	ACT	7.4807
382	378	ワールドヒーローズパーフェクト	ACT	7.4802
383	379	金沢将棋	TAB	7.48
384	380	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	SPT	7.48
385	381	きゃんきゃんバニー・プルミエール(成人向け)	ADV	7.4759
386	382	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.4642
387	383	DX日本特急旅行ゲーム	TAB	7.4583
388	384	ブルーシード〜奇稲田秘録伝〜(18歳以上推奨)	RPG	7.4514
389	385	リグロード サーガ	RPG	7.4507
390	386	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.4497
391	388	日の出の想い出+姫ぐりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.4375
392	389	ウイニングポストEX	SLG	7.4204
393	390	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	ETC	7.42
394	387	エイリアン トリロジー	SHT	7.4181
395	391	女子高生の放課後…ぷくぷく	PUZ	7.4166
396	392	RAY MAN レイマンよ!エレクトゥーンを救え!	ACT	7.4117
397	393	ガンフロンティア/アーケードギアーズ	SHT	7.4117
398	394	シムシティ2000	SLG	7.3992
399	395	マンクスTT−スーパーバイク−	RAC	7.3961
400	396	アイドル雀士スーチーパイSpecial(MA18)	TAB	7.3832
401	397	輝水晶伝説アスタル	ACT	7.3796
402	398	出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK	SHT	7.3782
403	399	実戦 パチスロ必勝法! 3	TAB	7.375
404	400	峠KING THE SPIRITS 2	RAC	7.3714
405	401	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	7.368
406	402	クロックワーク ナイト〜ペパルーチョの大冒険・上巻〜	ACT	7.365
407	406	機動戦艦ナデシコ〜やっぱり最後は「愛が勝つ」?〜	ADV	7.3638
408	413	アルカナ ストライクス	RPG	7.3571
409	403	マイ・ベスト・フレンズ〜st.アンドリュー女学園編〜(X指定)	PUZ	7.3555
410	404	ザ・ホード	SLG	7.3548
411	405	ゲックス	ACT	7.3548
412	407	ゴジラ−列島震撼−	SLG	7.3513
413	408	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジェフリー・マクワイルド〜	ETC	7.3448
414	409	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR(X指定)	TAB	7.3354
415	411	天城紫苑(18歳以上推奨)	ADV	7.3333
416	412	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3268
417	414	アルバム倶楽部〜胸キュンセントポーリア女学院〜(18歳以上推奨)	ETC	7.32
418	415	疾風魔法大作戦	SHT	7.3174
419	425	ロードラッシュ	RAC	7.3174
420	417	BLOOD FACTORY(18歳以上推奨)	SHT	7.3125
421	419	ギャルズパニックSS	A•PUZ	7.3
422	416	ROBO・PIT	ACT	7.2881
423	420	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	PUZ	7.2872
424	421	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.2857
425	426	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	RPG	7.2857
426	422	テーマパーク	SLG	7.284
427	423	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works(通販専用)	ETC	7.2812
428	424	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	RPG	7.2758
429	418	DJ wars	ETC	7.2727
430	431	EMIT Vol.1 〜時の迷子〜	ETC	7.2666
431	427	昇龍三國演義	SLG	7.2592
432	428	SEGA AGES/メモリアルセレクションVol.1	PUZ&ACT	7.2553
433	434	卒業S(18歳以上推奨)	SLG	7.2549
434	429	Jewels of Oracle オラクルの宝石	PUZ	7.25
435	430	スチームギア★マッシュ	ACT	7.2359
436	432	デジグ アクアワールド	PUZ	7.2307
437	410	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	ETC	7.2181
438	352	ヴァンダルハーツ〜失われた古代文明〜	RPG	7.2142
439	433	ウルトラマン図鑑	ETC	7.2105
440	437	ザ・コンビニ〜あの町を独占せよ〜	SLG	7.2028
441	436	麻雀同級生Special(X指定)(プレミアムパック/ソフト単品)	TAB	7.1949
442	438	おまかせ!退魔業(セイバーズ)	ADV	7.1833
443	439	バトルモンスターズ(18歳以上推奨)	ACT	7.1752
444	440	ヴァーチャルハイドライド	A•RPG	7.1567
445	441	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1459
446	442	ソニックウイングス スペシャル	SHT	7.1449
447	443	DIE HARD TRYLOGY	SHT	7.1428
448	444	SEGA AGES/廊下にイチダントア〜ル	QIZ	7.1428
449	445	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	ACT	7.1415
450	446	ステークスウィナー	ACT	7.1392
451	447	ぐっすんおよよ・S	PUZ	7.1358
452	448	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	RAC	7.1333
453	449	デジタルアンジュ〜電脳天使SS〜	ADV	7.125
454	450	Body Special 264	PUZ	7.125
455	451	マジカルホッパーズ	ACT	7.1
456	452	Cubic Gallery	ETC	7.1
457	453	エンジェルグラフィティS〜あなたへのプロフィール〜	SLG	7.0909
458	454	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.0806
459	455	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	ACT	7.0769
460	456	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	TAB	7.0769
461	457	ソード&ソーサリー	RPG	7.0762
462	458	首領蜂(ドンパチ)	SHT	7.0722
463	460	卒業アルバム	ETC	7.0714
464	459	風水先生	SLG	7.0689
465	460	マイティヒット〜Mighty Hits〜	SHT	7.0645
466	461	サンダーホークII	SHT	7.0595
467	462	ブルー・シカゴ・ブルース(18歳以上推奨)	ADV	7.0526
468	463	Jリーグ GO GO ゴール!	SPT	7.0
469	464	ビッグ一撃!パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	TAB	7.0
470	465	パチスロ完全攻略〜ユニコレ'97〜	TAB	7.0
471	466	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	PUZ	7.0
472	467	大閘蟹(DAITORIDE)	PUZ	7.0
473	468	アボなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す	SLG	7.0
474	469	シェルショック	SHT	7.0
475	476	海底大戦争	SHT	7.0
476	470	水滸演武	ACT	6.9873
477	471	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	6.9788
478	472	GOTHA II 〜天空の騎士〜	SLG	6.9583
479	473	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	ADV	6.9565
480	474	神風拳	ACT	6.9565
481	475	天地無用!魎皇鬼温泉湯けむりの旅(18歳以上推奨)	ADV	6.9532
482	477	WILLY WOMBAT	ACT	6.9523
483	478	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	6.9444
484	480	プラドルDISC Vol.1 木下優	ETC	6.9375
485	481	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ETC	6.923
486	482	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめDE ポン	TAB	6.923
487	484	柿木将棋	TAB	6.9142
488	494	EMIT Vol.3 〜私にさよならを〜	ETC	6.9142
489	485	QUOVADIS(クオ・ヴァディス)	SLG	6.9109
490	508	UNIVERSAL NUTS(ユニバーサルナッツ)	ADV	6.909
491	487	ときめき麻雀パラダイス〜恋のてんぱいビート〜(X指定)	TAB	6.9009
492	488	Wizard's Harmony2	SLG	6.8888
493	489	サイドポケット3	TAB	6.8888
494	491	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントア〜ル	ETC	6.8857
495	492	m〜君を伝えて〜	SLG	6.8837
496	493	NIGHTRUTH "Maria"	ADV	6.88
497	495	バーチャフォトスタジオ(X指定)	SLG	6.8684
498	490	銀河英雄伝説	SLG	6.863
499	496	七つの秘館	ADV	6.862
500	497	天地無用! 登校無用アニラジコレクション	ADV	6.8593
501	498	永世名人II	TAB	6.8571
502	486	サターンボンバーマン ファイト!!	ACT	6.8521
503	500	もうぢゃ	PUZ	6.8461
504	501	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	ACT	6.8461
505	502	新型くるりんPA!	PUZ	6.8421
506	503	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	6.8387
507	504	ロストワールド ジュラシック・パーク	ACT	6.8333
508	505	ナイトストライカーS	SHT	6.8214
509	506	ゲームの達人	TAB	6.819
510	507	スカイターゲット	SHT	6.8071
511	499	ウェルカムハウス	ADV	6.8
512	509	GAME WARE Vol.5	ETC	6.7887
513	479	ドゥーム	A•SHT	6.7777
514	510	ヘンリーエクスプローラーズ	SHT	6.7741
515	511	必殺パチンココレクション	SLG	6.7727
516	512	卒業クロスワールド	ADV	6.7647
517	513	シーバス・フィッシング	SLG	6.75
518	514	ズープ	PUZ	6.7333
519	515	Tactical Fighter	SLG	6.7142
520	516	AI将棋	TAB	6.7045
521	517	クリーチャーショック	SHT	6.6708
522	518	永世名人	TAB	6.6708
523	519	ファンタズム(18歳以上推奨)	ADV	6.6666
524	520	ウルフファング 空牙2001・SS	A•SHT	6.6666
525	521	ハングオンGP'95	RAC	6.6563
526	522	Destruction Derby(デストラクションダービー)	RAC	6.6538
527	523	ダライアスII	SHT	6.6494
528	435	ジャングルパーク〜サターン島〜〈通常版/限定版〉	ADV	6.6363
529	524	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.6363
530	535	GAME WARE VOL.3	ETC	6.6309
531	525	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	RAC	6.625
532	526	ムーンクレイドル	ADV	6.6153
533	527	ウイングアームズ 〜華麗なる撃墜王〜	SHT	6.6153
534	528	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.6124
535	529	GRAN CHASER(グランチェイサー)	RAC	6.5924
536	530	三國志リターンズ	SLG	6.5789
537	531	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.5757
538	532	闘神伝URA	ACT	6.5662
539	533	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2(X指定)	TAB	6.561
540	534	シャイニング・ウィズダム	A•RPG	6.5492
541	536	プリルラ/アーケードギアーズ	ACT	6.5384
542	549	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ(通信ケーブル同梱/ソフト単品)	SHT	6.5277
543	538	フィッシング甲子園	SPT	6.5
544	540	DEKA4駆〜TOUGH TRUCK〜	RAC	6.5
545	541	AI囲碁サターン版	TAB	6.5
546	542	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	ACT	6.498
547	537	RONDE〜輪舞曲〜	SLG+RPG	6.4931
548	543	AQUAZONE for SEGASaturn	SLG	6.4927
549	544	ゲームの達人2	TAB	6.4864
550	545	ブラックファイアー	SHT	6.475
551	546	雀帝 バトルコスプレイヤーズ	TAB	6.4615
552	547	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.4577
553	548	闘神伝S	ACT	6.4304
554	539	激突甲子園	SPT	6.42
555	550	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.4181
556	551	ホーンテッドカジノ	TAB	6.4042
557	553	ロックマンX3	ACT	6.3761
558	554	BUG TOO!!	ACT	6.375
559	556	天地無用!魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN(X指定)	ETC	6.3596
560	557	鐸兄弟劇場第一巻 麻雀編	TAB	6.3529
561	558	TETRIS S	PUZ	6.3479
562	559	政界立志伝〜よい国・よい政治〜	SLG	6.3333
563	560	マジカルドロップ	PUZ	6.3255
564	561	爆れつハンター	ADV	6.3164
565	562	ぱにっくちゃん〈通常版/初回限定キャラクターBOX〉	ADV	6.3157
566	563	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.299
567	564	テトリスプラス	PUZ	6.2903
568	552	だいすき	ADV	6.2857
569	565	平成天才バカボン すすめ!バカボンズ	PUZ	6.2782
570	568	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	6.2727
571	566	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.27
572	567	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	QIZ	6.2608
573	569	STREET RACER EXTRA	RAC	6.25
574	570	実戦麻雀	TAB	6.2307
575	571	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.2085
576	572	ロードランナー エクストラ	A•PUZ	6.2
577	573	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	ETC	6.2
578	574	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	SHT	6.1956
579	575	GOTHA 〜イスマイリア戦役〜	SLG	6.1659
580	576	超兄貴 〜究極…男の逆襲〜(18歳以上推奨)	SHT	6.1578
581	555	逆鱗弾	SHT	6.1538
582	577	THE野球拳スペシャル 〜今夜は12回戦〜(18歳未満お断り)	ETC	6.1534
583	578	ゲームの達人 THE上海	PUZ	6.129
584	579	はいぱぁセキュリティーズS	SLG	6.1176
585	580	湾岸デッドヒート	RAC	6.1172
586	581	ファーランドストーリー〜破亡の舞〜	S•RPG	6.1136
587	582	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.1052
588	583	Race Drivin'	RAC	6.0897
589	584	D-XHIRD	ACT	6.0895
590	585	ジャパンスーパーバスクラシック'96	SLG	6.0833
591	586	ピンボールグラフィティ	PIN	6.0769
592	587	餓狼伝説3 遥かなる戦い	ACT	6.0531
593	588	新・忍伝(18歳以上推奨)	ACT	6.0423
594	589	モータルコンバットII完全版(X指定)	ACT	6.0389
595	590	NIGHTRUTHT(ナイトゥルース)Explanation of the paranormal #1 "闇の扉"(18歳以上推奨)	ADV	6.0289
596	591	デススロットル 隔絶都市からの脱出(18歳以上推奨)	SHT	6.0222
597	592	マリオ武者野の超将棋塾	TAB	6.0
598	593	スペースインベーダー	SHT	5.9687
599	594	SKULL FANG〜空牙外伝〜	SHT	5.923
600	595	HYPER REVERTHION(ハイパーリヴァーシオン)	SHT	5.9166
601	596	料理の鉄人 〜キッチンスタジアムツアー〜	ETC	5.913
602	597	麻雀学園祭〈通常版/初回限定版〉(18歳以上推奨)	TAB	5.909
603	598	NFLクォーターバッククラブ'96	SPT	5.9
604	599	湾岸デッドヒート+リアルアレンジ	RAC	5.9
605	600	信長の野望 リターンズ	SLG	5.8947
606	601	アクアワールド 海美物語	ETC	5.8333
607	602	アドヴァンストV.G.(通常版/ジグソーパズル込み初回限定版)	ACT	5.8333
608	603	バーチャルカジノ	TAB	5.8275
609	604	クライムウェーブ	RAC+SHT	5.8
610	605	The PSYCHOTRON(18歳以上推奨)	ADV	5.7777
611	606	ロジックパズル レインボータウン	PUZ	5.7631
612	607	「占都物語」その I	ETC	5.75
613	608	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.7407
614	609	タイムギャル&忍者ハヤテ	ETC	5.7333
615	610	MAKING OF NIGHTRUTH2 VOICE SELECTION	ETC	5.7142
616	611	タクマラカン 〜敦煌傳奇〜	ADV	5.6923
617	612	マジックカーペット〈通常版/マルコン同梱版〉	SHT	5.6842
618	613	BUG!ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	ACT	5.6666
619	614	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.6521
620	618	出動!ミニスカポリス〈通常版/初回限定版〉(18歳以上推奨)	ETC	5.647
621	615	麻雀天使エンジェルリップス(X指定)	TAB	5.6296
622	616	鉄球〜TRUE PINBALL〜	PIN	5.625
623	617	ファンキー・ファンタジー	RPG	5.5789
624	619	麻雀悟空・天竺	TAB	5.5424
625	新	忍ペンまん丸	ACT	5.5
626	620	WanChai Connection(18歳以上推奨)	ADV	5.4576
627	621	NINKU−忍空− 〜強気な奴等の大激突!〜	ACT	5.4428
628	622	戦略将棋	TAB	5.4375
629	623	クロックワークス	PUZ	5.4166
630	624	DEATH MASK(18歳以上推奨)	ADV	5.4117
631	625	特捜機動隊ジェイスワット	SHT	5.409
632	626	新海底軍艦	SLG	5.3846
633	627	ゲイルレーサー	RAC	5.3732
634	628	シミュレーション・ズー	SLG	5.3333
635	629	時空探偵DD〜幻のローレライ〜	ADV	5.3148
636	630	ブレインバトルQ	QIZ	5.2903
637	631	麻雀麗流島	TAB	5.258
638	632	Break Thru!	PUZ	5.2432
639	633	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.1937
640	635	サイベリア	SHT	5.1612
641	634	四柱推命ピタグラフ	ETC	5.1272
642	640	球転界	PIN	5.1219
643	636	TAMA	ACT	5.1159

オッズ表サターンB・C寸評

暴落は突然やってくる中堅どころランクイン後は要チェック!?

購入の際は、やや要注意の中堅ソフト。今週は「ヴァンダルハーツ」が86ランクダウン、「ジャングルパーク〜サターン島〜」が93ランクダウンと大幅後退。中堅新着ソフトはまだまだ注意が必要だぞ。

「ヴァンダルハーツ」は438位に後退。しばし要静観?

「ジャングルパーク」も528位に後退。歯止めはきくか。

【次号はいきなりっ!】「たいっちょーっ!! 来週のサタマガには、なんといきなり特別ポスターが付くとか付かないとかっ!」「どっちよ?」「付きますっ! もう、ときメモラーは、買うしかっ! ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.2 彩のラブソング。要するに片桐彩子の描き下ろし(もちろん初公開!)のポスターらしいっスよおぉぉぉぉ……」「おお……。このテのものもサタマガはガンガンやっていくとっ!?」「とりあえず、次号は見逃せないっス」「むう」

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

↓オッズ表サターンD

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
644	637	ダイダロス	SHT	5.071
645	638	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは?～(18歳以上推奨)	ADV	5.0625
646	639	BREAK POINT	SPT	5.0
647	新	Space Jam(スペースジャム)	SPT	5.0
648	641	2TAX GOLD	QIZ	4.9444
649	642	GALJAN(X指定)	TAB	4.9032
650	643	Turf Wind'96 ～武豊 競走馬育成ゲーム	SLG	4.9
651	644	駿才－競馬データSTABLE－	ETC	4.8823
652	645	麻雀四姉妹 若草物語(X指定)	TAB	4.862
653	646	GAME-WARE VOL.2	ETC	4.8602
654	647	ハイオクタン	RAC	4.8571
655	649	ファーザー・クリスマス	ADV	4.8235
656	650	バーチャルオープンテニス	SPT	4.7843
657	651	エアーズアドベンチャー	RPG	4.7614
658	652	HORROR TOUR	ADV	4.7368
659	653	QUANTUM GATE I～悪夢の序章～(18歳以上推奨)	ADV	4.7333
660	654	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	4.7052
661	655	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	4.7021
662	656	タイタンウォーズ	SHT	4.65
663	657	ストリートファイターII ムービー	ETC	4.5781
664	659	3D Lemmings	PUZ	4.5714
665	660	シュトラール ～秘められし七つの光～	ACT	4.5555
666	658	麻雀ハイパーリアクションR(X指定)	TAB	4.5087
667	661	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ(18歳以上推奨)	TAB	4.5
668	662	～制服伝説～ プリティファイターX(18歳以上推奨)	ACT	4.4156
669	663	TRY RUSH DEPPY	ACT	4.4
670	671	トランスポート タイクーン	SLG	4.3846
671	664	ゲン ウォー	SHT	4.3636
672	665	FIFAサッカー'96	SPT	4.3461
673	666	北斗の拳	ADV	4.3378
674	667	CRITICOM(ザ・クリティカルコンバット)	ACT	4.3157
675	668	こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランドの大レースの巻	TAB	4.2777
676	669	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.1875
677	670	麻雀狂時代 コギャル放課後編(18歳以上推奨)	TAB	4.1764
678	672	レボリューションX(18歳以上推奨)	SHT	4.1428
679	673	ただいま惑星開拓中!	SLG	4.1428
680	674	キューブバトラー	PUZ	4.1111
681	675	エルフを狩るモノたち	ADV	4.0571
682	676	バーチャルバレーボール	SPT	4.0326
683	648	天下制覇	SLG	4.0
684	677	大戦略－STRONG STYLE－	SLG	4.0
685	678	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアットドラドビーチ～	SPT	3.9166
686	679	熱血親子	ACT	3.8695
687	680	必殺!	ACT	3.8461
688	681	アイレム アーケード クラシックス	ETC	3.8
689	682	爆れつハンターR(18歳以上推奨)	ADV	3.75
690	683	結婚前夜(限定販売)	ETC	3.6597
691	684	痛快! スロットシューティング	ETC	3.6551
692	685	美少女バラエティゲーム ラピュラスパニック	TAB	3.647
693	686	龍的五千年	ADV	3.6363
694	687	麻雀狂時代 Cebu Island'96(18歳以上推奨)	TAB	3.6
695	688	ハットトリックヒーローS	SPT	3.5277
696	689	HOP STEP あいどる☆	SLG	3.35
697	690	ボイスアイドルマニアックス ～プールバーストーリー～	TAB	3.2857
698	691	学校の怪談	ADV	3.2479
699	692	STRIKER'96	SPT	3.2258
700	693	DARKSEED(18歳以上推奨)	ADV	3.1366
701	694	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	ETC	3.1304
702	695	美少女戦士セーラームーンSupers～Various Emotion～	ACT	3.129
703	696	ジョニー・バズーカ	ACT	3.0434
704	697	グリッドランナー	ADV	3.0384
705	699	奥寺康彦の世界をめざせ! サッカーキッズ(入門編)	ETC	2.9285
706	698	南の島にブタがいた	PUZ	2.8709
707	700	FIST	ACT	2.817
708	702	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー	ETC	2.6666
709	701	スターファイター3000	SHT	2.644
710	718	イエローブリックロード	ADV	2.6153
711	703	結婚～Marriage～	SLG	2.6138
712	704	カオスコントロール	SHT	2.6
713	705	ライズ オブ ザ ロボット2	ACT	2.5757
714	706	カオスコントロール リミックス	SHT	2.5396
715	708	キューブバトラー～アンナ未来編～	PUZ	2.5283
716	707	ぱっぱらぱおーん	PUZ	2.525
717	709	PLANET JOKER	SHT	2.4062
718	710	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	ETC	2.3437
719	711	ハートビートスクランブル	ADV	2.3396
720	713	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～(18歳以上推奨)	TAB	2.3235
721	712	テラクレスタ3D	SHT	2.2307
722	715	デス クリムゾン	SHT	2.2262
723	714	大冒険 セントエルモスの奇跡	SLG+RPG	2.215
724	717	スタンバイ Say You!(18歳以上推奨)	ADV	2.125
725	716	Defcon5	SLG+RPG	2.0833

オッズ表サターンD寸評

デス様奥義「三週天下」炸裂! しかしまたもや伏兵がっ!!

黄色い悪魔に4週目の天下はなかった今週。伝説の必殺技七年殺しならぬ"三週天下"の奥義が炸裂していた模様。デス様の真の恐怖はまさに実際に体験した者しかわからぬほど奥深い。スキをついて帝王の座に座ってしまった「Defcon5」の命運やいかに。

虎視眈々。挑戦者達をもてあそぶデス様。次週は?

シェルフォード・ピッツ サイバー技術者だ

ちょっと玉座に座ってみた「デフ様」。真の帝王は?

サタマガ推奨名馬

Vol.34 セガサターンの名作にスポットをあてる…

Written by 馬並レイ

怒首領蜂(ドドンパチ)

●アトラス
●'97年9月18日発売
●5,800円
●SHT

読者	9.0753
本誌	7.33

お父さんお母さん、ボクは頑張っていマす……ゲホガホッ。

ソフトDATA

昨年10月24日号で初登場した時はオッズ9.2の19位だったが、翌週9.4545で2位に躍進。久々のシューティング傑作として注目を集めた。AOUショーでは開発元であるケイブの最新作も登場。

厩舎情報 怒首領蜂(ドドンパチ) ひとくちメモ

1997年にアーケードで登場した縦スクロールシューティングを完全移植。3タイプの自機から1機を選択し、次々と現れる敵を撃破していく。自機の武装は、任意に撃ち分けられるショットとレーザー、それにストック制のボンバー。シューティングの根幹をなす「弾を避ける」という行為を極限にまで高めるべく、画面いっぱいに撒き散らされるその弾数は、多くのゲーマーたちを驚かせた。敵を連続で破壊することで得られる「ゲットポイント(GP)ボーナス」など、点数稼ぎの要素も熱い。

ボクの怒首領蜂体験記

「スゲエよ! なんかさあ、弾がッ、弾がもの凄くスゲエんだよ!!!! あれだねアチョーだよアチョー!!」。

ボクに「怒首領蜂」の存在を教えてくれた友人が、ゲームを形容するため口にしたセリフがコレ。みんなわかりやすいように訳すなら――ものすごい数の敵弾が画面を埋め尽くす、非常識なまでの高難易度シューティングゲーム、といったトコロかな。でもね、このセリフには1個所だけ誤りがあったんだ。それは、他ならぬ"非常識なまでの高難易度"の部分。確かに敵の弾は、画面から溢れんばかりに撃ち出される。けど、それに対して開発サイドが取った回答が"自機の当たり判定を豆粒のように小さくする"ということだったんだ。これなら弾の間も抜けやすく、手軽に「おおっスゲエよオレのテク。ていうか開眼?」てな気分に浸れるのよ。さらには、バリバリ撃てるショット、湯水のように供給されるパワーアップアイテム、レスポンスの良いボンバー、派手な画面などなどの要素……つまり――

「弾撃って敵倒して弾避ける」

この単純にして明確な事柄が、「怒首領蜂」で得られる高い爽快感の源(みなもと)だと見るんよね、ボクは。んなワケで、脳みそを使わない本能プレイを楽しんでいたボク。でも、ほんの気まぐれでハイスコア狙いを始めちゃたのよ。……で、どうなったかっていうと、そこを境にゲームの感覚はガラリと一変。テキトーにプレイしていたんじゃ、とても良いスコアがたたき出せない、つまり弾避けと点数稼ぎという2つの行為を頭の中で並列に処理しなくちゃいけないのがわかっちゃったんだ。どこでショットを撃つ手を休めればGP(ゲットポイント)が繋がるかやら、蜂ボーナスはどこに隠されているかを探るやら、レーザーの使いどころはドコやらやらやら。考えれば手が止まるし、考えなければスコアは伸びない。その絶妙なサジ加減に、感心するやら頭にくるやらの繰り返しで、実に充実した日々を過ごさせていただいてるんです。ええ、いまだに。

けど、こんなすンばらしい「怒首領蜂」にも、1つだけ難点があるんだよね。極度の集中力を必要とされるため、僕にとっては1日1プレイが限度なの。でも待てよ…あの人の教えを思い出せ。そう「ゲームは1日1時間!!」。ああ、この言葉が持つ真の意味をわからせてくれるなんて。ありがとう名人! そして「怒首領蜂」!!

巧みに仕組まれたスコア稼ぎがボクを悩ませ、そして燃え上がらせる。ウキーッ!!

check! サターンモードを知ってるかい?

アーケードでしかプレイしていない人に、その存在を知っといてもらいたいのがサターンモード。アーケード版のステージに加え、サターンオリジナルステージがプレイできる。そのうえ、オプション設定は細かいわ、コンティニュー回数も無制限だわと、まさに大盤振る舞い。たまにはダラケたプレイでストレス解消ってのもアリなんじゃない。ダメ?

難易度はおろか自機やボンバー数までが設定可能。GP継続時間を長くすれば、よりヌルいプレイが楽しめるぞ(笑)!!

オリジナルステージでは、前作「首領蜂」で見かけた風景も。合わせてBGMも変化したりと、実はひそかに芸コマなのだ。

最近の読者のコメントは?

ロード時間もゲーム進行をジャマしない程度のモノだし、処理落ちも少なかった。最初から最後までサクサクとテンポ良く進められる。シューティングとしての基本的な部分は、完全にクリアされているだろう。また、独特のセンスの世界観などもいい。あとはそれぞれの好みしだい。なお、縦モニターは必須。(東京都・吉野雅明・23歳)

開発スタッフからオススメのお言葉

「怒首領蜂」は、純粋に弾よけの面白さを味わってもらうゲームです。シューティングが苦手な方は、弾よけはチョット……と引いてしまうかもしれませんが、一度試してください。自機のアタリ判定が小さいので、スイスイとよけられてしまう、あたかも自分がうまくなったかのように。シューティングの醍醐味、弾よけを覚えられるゲームです。難しいけど……。(アトラス　田中)

【広井王子のルーツに迫る】「たいちょー!(シュタタ)　手前味噌ながら、広井王子のフォトエッセイ集『夢のつづき～ベトナム・ニッポン』がついに発売されたとかされないとかっ!」「どっちよ?」「あ、されてます、もう」「このあいだあった、それのお披露目会にはそうそうたるメンバーが来てたねぇ。いやはや、広井さんの人脈たるや、もう……」「電サタの長谷川編集長もきてましたデスね」「むむ、なかなかダンディな方だったわ」「というわけで(どういうわけだ?)、次号サタマガはサクラ大戦2、新ネタまたもや爆発49ページ!!」「ええっ!?　マヂすか?」「うそぴょん。でもまた最速かっぱぎ情報でいったるでー!」「超ご期待っスね」

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

↓次回出走予定馬パドック情報

3月、4月はサターンの話題作ラッシュ。買う買わないの判断は、ここを見てから決めてもいいよね。

?着 プロ野球チームもつくろう!

セガ／'98・2・19
5,800円／SLG

予想オッズ	?
本誌の平均点	8.66

とにかく面白い！ キャラクターのリアクションがかわいく、そして笑える。試合もサクサクと進んでいいのだけど、経営を中心としたゲームのためか少し寂しい（ホームランを打った時くらい、もっと盛り上げてほしかった）。あと、画面の切り替わりが多く、またそれが遅いのが気になった。また、監督のしゃべり方が少し違う気がする。少なくとも長嶋さんは、あんなのじゃないと思う。でもゲームは、球場を大きくしたり、選手を強化したり、ファンクラブを大きくしたり、お金を貸したりと、経営の要素が楽しく、なかなか飽きがこない。野球ファンは、ぜったいに買いのゲームです。（神奈川県・石橋広嗣・18歳）期待通りのデキで満足。キャラクターも特徴をとらえていて楽しいし、試合の演出も結構豊富。試合形式を3種類から選べるし、やることもかなり多く、飽きさせない内容。マイナス点は、つくろう選手が1年目から使用不能なのと、3Dなキャラクターに違和感があったこと。（埼玉県・石渡郁夫・34歳）試合シーンが、今イチ。パンチョさんの話が終わる前に、次のシーンへ変わってしまうのも残念。しかし、システム面では「つくろう！」シリーズに恥じないデキでハマれる。今回も秘書のお姉ちゃんが見ていて楽しい。（長野県・谷口修・25歳）

?着 UNO DX

メディアクエスト／'98・1・29
4,800円／TAB

予想オッズ	?
本誌の平均点	4.66

学園モノのちょっとしたストーリーに、UNOを"のっけた"だけといった感じ。いろいろしゃべってくれるキャラクターは楽しいけど、あまりにもずんざいなシナリオがいただけない。また、後半の絶対インチキとしか思えないほど、強すぎるキャラクターもムカツク！ でも、純粋にUNOを楽しむことはできるので、UNO好きな人にはいいかも？（兵庫県・上田潤・22歳）

?着 ガンブレイズS

キッド／'98・1・29
6,800円（18歳以上推奨）／RPG

予想オッズ	?
本誌の平均点	5.0

キャラクターはかわいくて好みだし、ビジュアルもキレイなんだけど、あまりにもひと昔前のゲームっぽい構成が残念だ。新しい要素を入れてほしい……とまではいわないけど、せめて今風の画面構成にしてほしかった。好きなタイプの世界観＆ストーリーだったし、今ではもう少ない、典型的な美少女ゲームだっただけに残念でたまらない。（愛知県・清水圭一・28歳）

場外馬券場 高級馬主の声

●「センチ」をやってて実際に無言電話があったりすると、ブルーになってしまう。（茨城県・磯崎泰裕・20歳）
●後輩に「デス様」を貸した。彼はまじめにこのゲームを攻略しようとしている……。（北海道・北田晶大・24歳）
●イデオンはデカイとよく言われるが、じつはガンバスターのほうがデカイって知ってました？（山口県・忠恵貴則・17歳）

セガサターンソフト総評

春はスポーツゲームの季節なのだ

長野五輪で盛り上がった日本列島。今度はプロ野球シーズン到来につき、「野球つく」が満を持して登場予定。第二の「サカつく」となれるか興味津々だね。今後も「バーニング」「EVE」「エヴァ」など、まだまだサターンを盛り上げてくれる話題作満載。見逃すな！

↓オッズ表セガサターン周辺機器

順位	前回	周辺機器名	全投票平均点
1	1	バーチャスティックプロ（セガ／24,800円）	9.7607
2	2	セガサターンキーボード（セガ／9,800円）	9.2638
3	3	セガサターンフロッピーディスクドライブ（セガ／7,800円）	9.245
4	4	リアルアーケードVF（ホリ／3,980円）	9.211
5	5	セガマルチコントローラー（セガ／3,800円）	9.1198
6	6	SBOMジョイカード（ハドソン／2,480円）	9.0384
7	7	セガサターンモデムセット（セガ／14,800円）	8.8623
8	8	ホリパッドSS（ホリ／1,500円）	8.7534
9	9	ファイティングスティックSS（ホリ／5,980円）	8.7409
10	10	アスキーグリップX（アスキー／2,580円）	8.6615
11	11	バーチャスティック（新型／セガ／5,800円）	8.6413
12	12	セガサターンコードレスパッド（セガ／4,800／2,900円）	8.508
13	13	ファイティングコマンダーSS（ホリ／2,480円）	8.4951
14	14	バーチャガン（セガ／2,900円）	8.4467
15	15	セガサターンツインスティック（セガ／5,800円）	8.3696
16	16	セガサターンコントロールパッド（セガ／2,500円）	8.1078
17	17	ファイタースティックX（アスキー／3,580円）	8.0185
18	18	ファイタースティックX ZERO2（アスキー／3,900円）	7.8333
19	19	SSプロコマンダー（オプテック／3,680円）	7.7169
20	20	セガサターンワープロセット（セガ／29,800円）	7.6964
21	21	アナログミッションスティック（セガ／7,800円）	7.6848
22	22	シャトルマウス（セガ／3,000円）	7.6531
23	23	アスキーパッドX（アスキー／2,580円）	7.4475
24	24	スクリーンマウント・サイト（タニオ・コバ／1,200円）	7.2446
25	25	レーシングコントローラー（セガ／5,800円）	7.137
26	26	サンサターンパッド（サンソフト／3,480円）	6.8447
27	27	SSジョイパッドDX（ビック東海／3,280円）	6.4174
28	28	バーチャスティック（セガ／4,800円）	6.3471
29	29	SGトルネードパッド（イマジニア／2,980円）	5.5476
30	30	SGトルネードスティック（イマジニア／4,980円）	5.4634

着順予想ゲームでワンチャンス！

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名（※正解者多数の場合は抽選で）に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週の予想ソフトは、ファン積年の想いを果たしたか？「SEGA AGES／パワードリフト」だぞ。賛否両論のこの移植作は、はたして何着で登場するかな？ 右の例のように書いて送ってくれ。

今号の着順予想

引き続き「SEGA AGES／パワードリフト」は何着だ？
【隊長さんの予想】むむぅ、とりあえず満足派多数の24着。
【謎の予想屋の予想】オレはもう少し冷静ね。38着でどう。

3/6増刊号当選者
3/6増刊号着順予想「バーニングレンジャー」は、まだオッズ表に入ってきていないため、当選者の発表は来週以降とさせていただきます。オッズ表にランクインししだい発表しますので、もうしばらくお待ちください。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ（読者平均点）が、初登場時に何点になるかを予想してくれ（※小数点4位まで可）。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本（ピタリ賞なら2本！）あげるぞ。今週は根強いファンも多い「白き魔女〜もうひとつの英雄伝説〜」の予想をしてもらおう。この新作の初登場オッズは、はたしてどうなるかなっ？ 右上の例のように書いてくれ。

今号のオッズ予想

引き続き「白き魔女〜もうひとつの英雄伝説〜」は何点だ？
【隊長さんの予想】む。これもムズイの。8.1452とかで。
【謎の予想屋の予想】オレはもうちょい上の8.5729あたり。

3/6増刊号当選者
3/6増刊号着順予想「慟哭 そして…」は、まだオッズ表に入ってきていないため、当選者の発表は来週以降とさせていただきます。オッズ表にランクインし次第発表しますので、もうしばらくお待ちください。

セガサターン読者レース 参加者大募集中！

ハガキの書き方例

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、A：パワーメモリー＆ジョイスティック、B：コードレスパッド2個、C：ジョイスティック2本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ（最大5本、発売前ソフトの評点をしたらボツ！ なお、サターン用周辺機器も臨時募集中）、③コメント、④着順予想、オッズ予想、欲しいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、当コーナー内でするよ。今号の応募締切は3月12日（当日消印有効）だ。

今号の特別プレゼント！

3つのコースから選択可能！

上にあるA、B、Cの3つのコースの中からプレゼントのセットを選ぶのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者から抽選で5名にプレゼントしちゃうぞ。

3/6増刊号当選者
3/6増刊号応募者プレゼント（A、B、Cコース＋お好みソフト）の当選者は大阪府・中川伸吾くん、神奈川県・香坂和義くん、千葉県・大野宏一くん、愛知県・渋谷裕子さん、島根県・前田智也くんの5名だ。おめでとう！

【というわけで、当選者発表っ】「さーてさて。先週まだランクインしてなかった『SDガンダム G CENTURY S』のオッズ予想当選者じゃがっ！」「きてましたねぇ。もうニヤピン続出！ 8.8461の結果に対し、なんと2人のピッタリ賞がっ」「おお……」「佐賀県の豊田卓くん、茨城県の松原佳美さんの2人には、ピッタリ賞特別プレゼント、ソフト2本を送りまーっす！」「さーて、次号のサタマガはまたもや超情報満載！ オラタンも全機種いきなり初公開っ！などなど」「見逃せないっすぅぅぅぅ！」「おうよ」

読者レース応募券 3/20号

今、スーパーロボット最大にして最後の戦いが幕をあける!

ついにサンプルロムを入手!

スーパーロボット大戦F 完結編

特報 SPECIAL REPORT 完成度95%

●バンプレスト ●4月23日発売予定
●6,800円 ●シミュレーションRPG
●全年齢推奨 ●1人プレイのみ

『完結編』序盤のストーリーをついに公開!

今週は「F」からの変更点を検証するとともに、リアル系・スーパー系の最初の2話のストーリーを紹介していこう。P76では新コーナーもスタートしているぞ!!

これはまさしくシリーズ最高傑作だ!

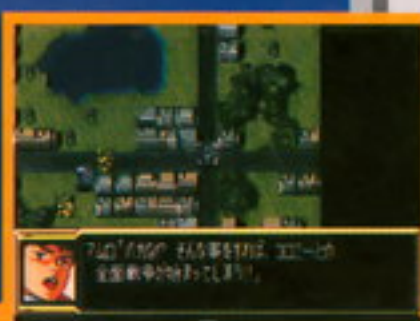
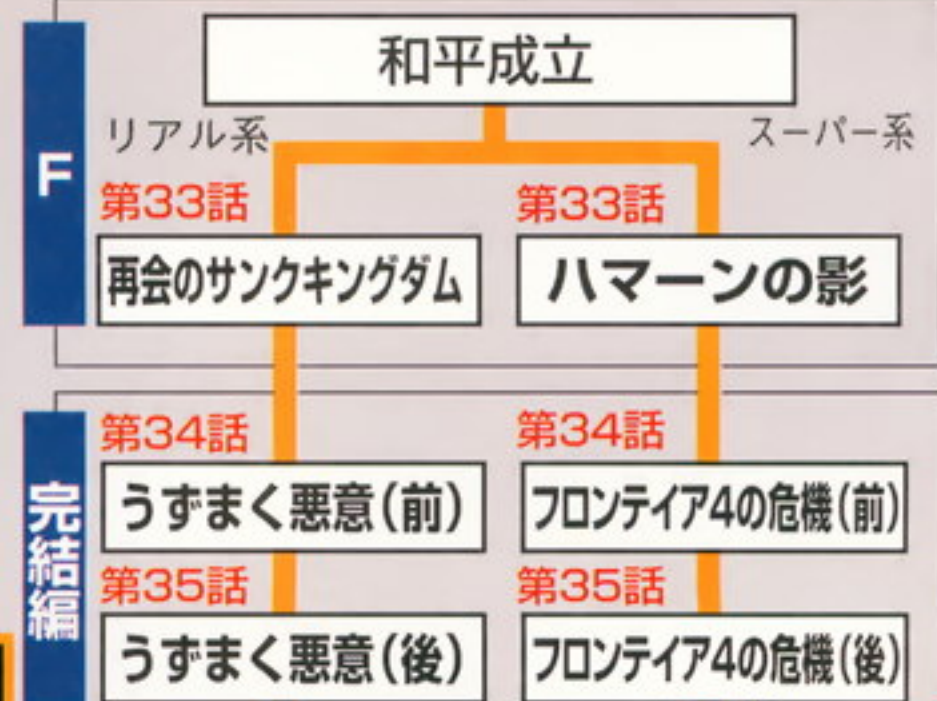
発売日が近づくにつれ、ファンの期待度もうなぎ上り。開発も順調に進んでいるらしく、ついにサタマガ編集部に「完結編」のサンプルロムが届いた!

さっそくプレイしてみたのだが、正直言って予想以上のボリュームに度肝を抜かれた。続々と登場する新キャラ&新ユニット、予測不能な展開を見せるストーリーなどなど、とにかく内容は濃いの一言。まさに「シリーズ最高傑作」の看板に偽りなしというところ。

今回紹介するのは「完結編」序盤2話のストーリー。新ユニットも登場し、物語はますます盛り上がりを見せる!

Fからのつながり

和平成立

	リアル系	スーパー系
F	第33話 再会のサンクキングダム	第33話 ハマーンの影
完結編	第34話 うずまく悪意(前)	第34話 フロンテイア4の危機(前)
完結編	第35話 うずまく悪意(後)	第35話 フロンテイア4の危機(後)

『完結編』5つのチェックポイント

大きな変更点はないがシステムの一部を改良

「完結編」のシステムは、基本的に「F」と同じだ。大きな変更点はないので、前作をプレイした人なら違和感なく遊ぶことができる。

だが、細部を改良することで、さらなるクオリティアップやプレイアビリティの向上をはかっていることに注目。ひと目でわかるものもあれば、言われなければ気が付かないようなところまで、変更点はさまざま。そのうちのいくつかをここで紹介していこう。

CHECK1 インターフェイスの改良！

例を挙げると「マニュアルで反撃方法を選択したあと、自動的に反撃開始にカーソルが移動するようになった」ことや、「会話シーンで話し手のセリフのみ白ヌキになった」などがある。

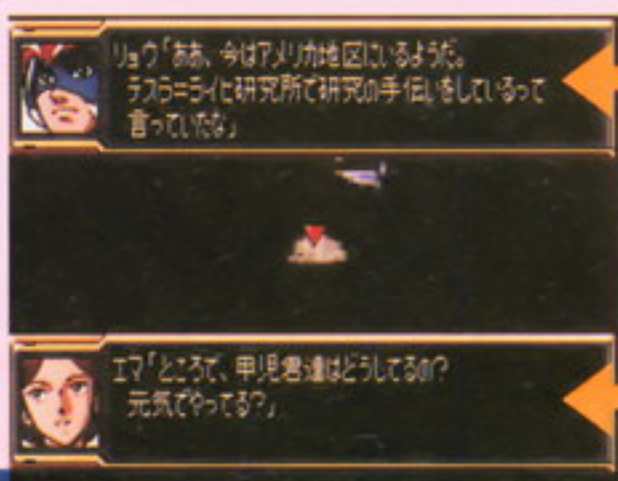
「F」では…

どちらも同じ白ヌキ

「完結編」では、現在話しているキャラのセリフのみ白ヌキ。非常に読みやすい。

CHECK2 マップ兵器にボイスが！

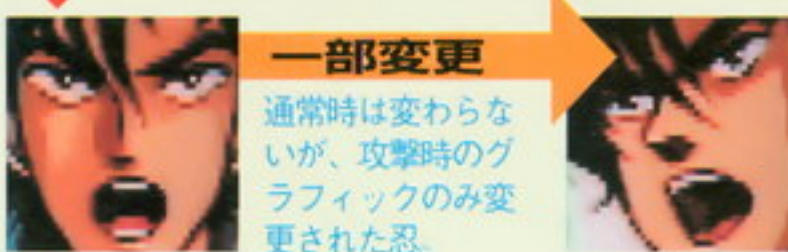
今回はマップ兵器を使用するときにも、キャラクターがしゃべる。といっても「スーパーロボット大戦ＥＸ」のときのように画面が切り替わるわけではなく、マップ兵器使用時にキャラのボイスが入ってくる。

クワトロがハイパーメガバズーカを使用するときのセリフ。なかにはマップ兵器専用のボイスもある。

CHECK3 グラフィックに追加や変更が！

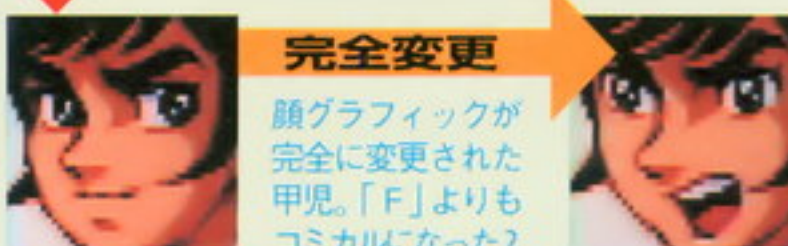
キャラの顔グラフィックも一部変更されている。特に兜甲児と流竜馬の変更は大きい。実はこのふたり、主役級であるにもかかわらず「F」では顔グラフィックがひとつしかなかったのだ！　気付いていなかった人も多いのでは？

顔グラフィックの変更がひと目でわかるキャラ・其の弐、流竜馬。

顔グラフィックの変更がひと目でわかるキャラ・其の壱、兜甲児。

例 藤原忍（超獣機神ダンクーガ）

一部変更

通常時は変わらないが、攻撃時のグラフィックのみ変更された忍。

例 兜甲児（マジンガーZ）

完全変更

顔グラフィックが完全に変更された甲児。「F」よりもコミカルになった？

CHECK4 「完結編」からスタートするプレイヤーの方法は？

「完結編」からプレイする人は、最初に主人公キャラを作成する（「F」と同じ）。すると、一定額の資金と強化パーツがもらえる。その資金を使って、自分の好きなユニットを好きなように改造できる。ザクをフル改造する、という、ちょっと変わった遊び方もできる。

※資金の数値は開発中のものです。

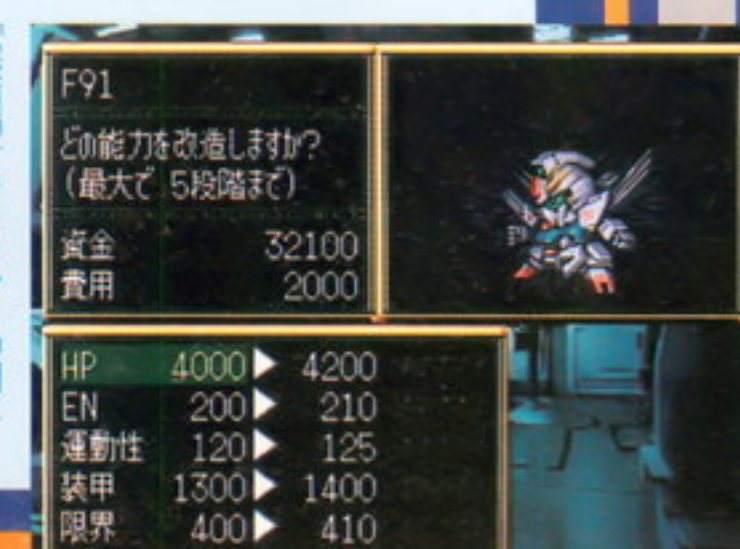
無改造ユニットを自由に強化できる！

CHECK5 以前お伝えした10段階改造はちょっとおあずけ？

「F」でお気に入りのユニットをフル改造してしまい、「完結編」でさらにパワーアップさせる日が待ち遠しい人もいるだろう。だが、「完結編」が始まったらすぐにできるわけではない。10段階改造ができるようになるのは「完結編」中盤からになるらしいのだ。

おさらい 5段階から10段目へステップUP

「完結編」では最大10段階まで改造可能になる。

「完結編」でようやく仲間になったF-91も、最初は5段階までしか改造できない。

リアル系 第34話　うずまく悪意（前）

スーパー系 第34話　フロンティア4の危機（前）

サンクキングダムでエゥーゴという組織と接触したロンド・ベル。今回のコロニー独立事件の陰にDCの影を見た一行は、DCの本拠地であるアクシズへ向かうことにする。だがその矢先、フロンティア4からの救援信号をキャッチ。このコロニーには、エゥーゴの協力者がいるらしく、それを障害に感じたDCが攻撃をかけてきた、というわけだ。これを見過ごすわけにはいかない。ロンド・ベルは、急遽進路をフロンティア4へ変更する。その頃、フロンティア4では、シーブックとセシリーがコロニー防衛にあたっていた。

34、35話ともスーパー系・リアル系でタイトルは異なるが、ストーリー展開は全く同じ。

いきなり前後編！

スーパー系・リアル系ともに、いきなり前編・後編の2部構成でスタートする「完結編」。「F」に比べて2部構成のシナリオが多くなっているようだ。ユニットの選択が重要になってくる。

1/4 出撃ユニット選択 あと10機 気力 58 レベル順

ユニット	パイロット		
ビルバイン	ショウ	レベル	32
サイバスター	マサキ	レベル	31
ダンクーガ	忍	レベル	31
シャイニングガンダム	ドモン	レベル	31
ゲシュペンストmkⅡ	ジェス	レベル	30
ゴーショーグン	真吾	レベル	30
ゲッタードラゴン	リョウ	レベル	30
コン・バトラーV	豹馬	レベル	30
ゲシュペンスト	ミーナ	レベル	30
リ・ガズィ（BWS）	カミーユ	レベル	29
Zガンダム	クワトロ	レベル	29

このシナリオは、前編で出撃したユニットは、後編では気力が下がってしまうのだ。

プロローグ　DC、フロンティア4を強襲

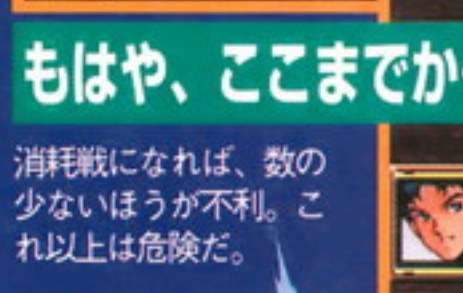
このシナリオでクワトロが正式なメンバーに。

リアル系は、ゲシュペンストMkⅡを入手。

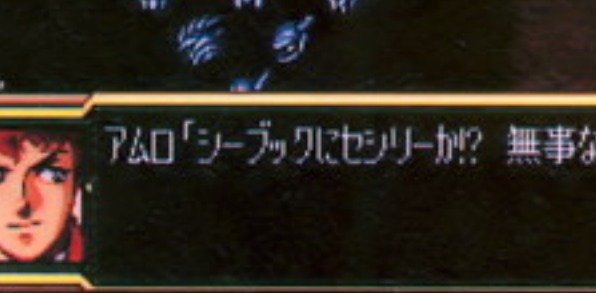
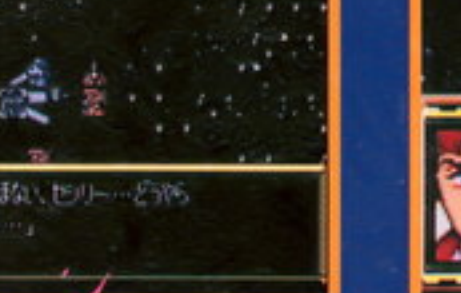
フロンティア4からの救援信号をキャッチ！

孤軍奮闘する2機のモビルスーツ！

戦力が違いすぎる！

DCの攻撃から、なんとかコロニーを守っていたふたりだが……。

もはや、ここまでか…

消耗戦になれば、数の少ないほうが不利。これ以上は危険だ。

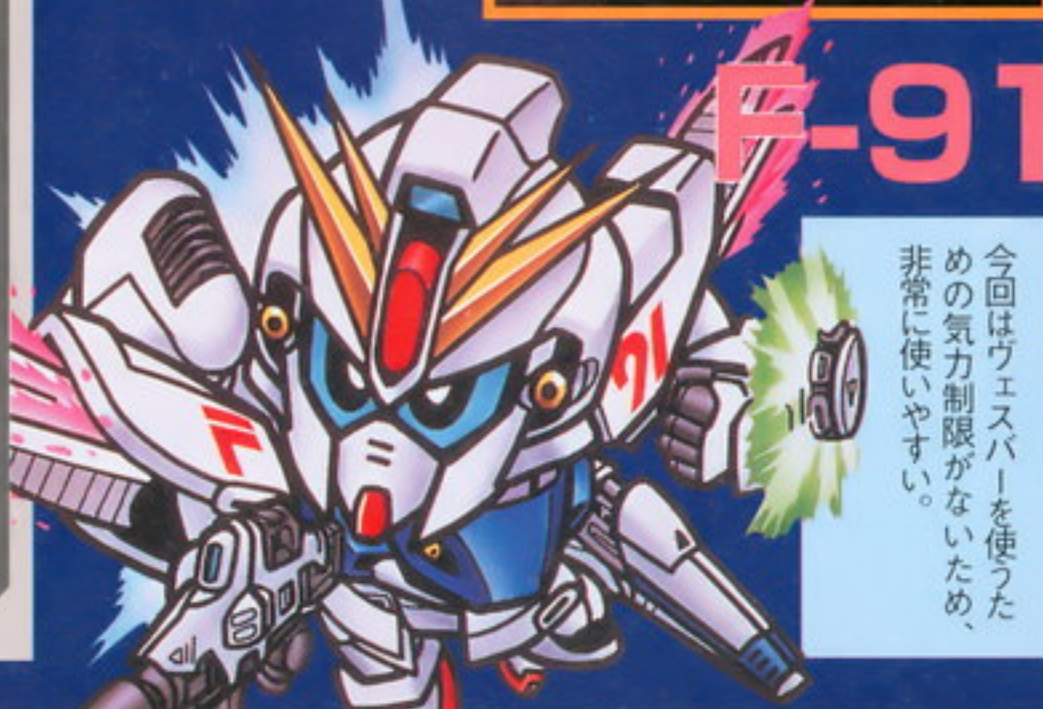
ロンド・ベル登場！

アムロ「シーブックにセシリーか!? 無事なのか!?」

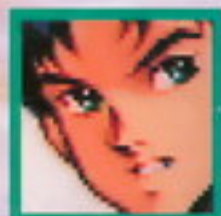
F-91

今回はヴェスパーを使うための気力制限がないため、非常に使いやすい。

エピローグ　コロニー内へ

シーブック「エゥーゴ」

ブライト「くわしい説明はあとだ。まずはコロニー内に潜入した敵をたたく」

無事ふたりを救出したロンド・ベル。だが再会を喜ぶ間もなく、コロニー内へ侵入した敵を追撃することになる。

新規登場のキャラクター

シーブック・アノー
F-91

シーブック&F-91のコンビがついに登場。どちらも高い能力を持ち、即戦力として活躍する。

セシリー・フェアチャイルド
ビギナ・ギナ

パラメータも、乗っているユニットも悪くない。が、エース揃いのロンド・ベルでは力不足か。

敵主要キャラクター

シーマ・ガラハウ
ガーベラ・テトラ

相変わらず威勢のいいシーマ姉さん。愛機ガーベラ・テトラは、今回かなり強化されている。

アリアス・モマ
バウ

名前はあるが、あまり目立たないキャラのため、気付かないうちに倒している可能性も……。

リアル系 第35話　うずまく悪意（後）
スーパー系 第35話　フロンティア4の危機（後）

コロニー内に突入したロンド・ベルを待ち受けていたのは、ラカン・ダカランをリーダーとするDCのモビルスーツ隊だった。3ターン目には、増援として黒い三連星まで現れる。死闘の末、なんとか撃退に成功するが、息つく間もなく、ウイングガンダムを始めとする5機のガンダムが出現、両者は臨戦状態に入る。だが、そこへティターンズのレディ・アンが登場、5機のガンダムに対し投降を命じる。従わなければ、コロニーに核ミサイルを撃ち込むというのだ。レディの強圧的なやり方に抗議するロンド・ベルだが、彼女は頑として聞き入れようとしない。コロニーを盾に取られてはどうすることもできない5人だが、ガンダムを渡すわけにもいかない。悩んだ末に彼らがとった行動とは……。

プロローグ　突入！

フロンティア4へ侵入したDCを倒すため、ロンド・ベルはコロニー内へ突入する。

ガンダム5機確認！ そしてヒイロは…

敵が少ない……と思ったら、3ターン目に黒い三連星が増援として登場！

再び増援!? いや、あれは…

ようやく敵を全滅させたロンド・ベルの前に、5機のガンダムが出現！

コロニーに核ミサイルを？

「投降しなければコロニーに核を撃ち込む」と宣告するレディ・アン！

戦士の決断

ガンダムの引き渡しを強要された戦士たち。だが、ヒイロはそれを受け入れずに自爆、他の4人は撤退していく。

◆ヒイロ・ユイ

ヒイロ「任務…了解！」

◆デュオ・マックスウェル

デュオ「コロニーが盾にとられたから…」

◆カトル・ラバー・ウィナー

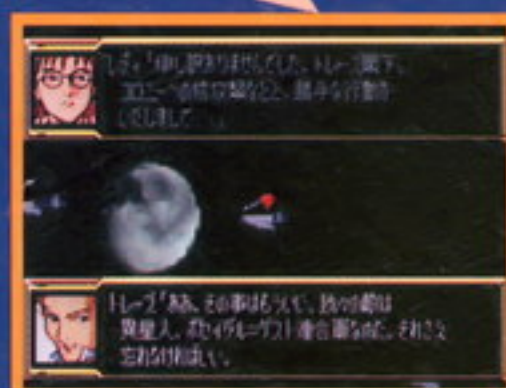
カトル「これ以上は…戦えない！」

◆張 五飛

五飛「ナタク…すまん、ここは退かせてもらう！」

◆トロワ・バートン

トロワ「覚悟がなければもう戦えない…こいつはすべてを受け入れた」

エピローグ　次なる目的地はアクシズ!!

トレーズのためとはいえ、独断で核ミサイルを使おうとしたレディは、その非礼をトレーズに詫びる。

DCを止めるには、ハマーンを倒す必要がある。そう考えた一行は、一路アクシズへと向かうことにした……。

次週 さらなる敵がロンド・ベルの前に立ちふさがる！

敵主要キャラクター

ラカン・ダカラン
このステージのボス。「F」で乗っていたドーベン・ウルフのほうが、強かったような気がするのだが……。

ドライセン

オルテガ
黒い三連星その1。彼らの搭乗するドライセンは、実弾兵器が多いため、バリアを持つ機体でも油断できない。

ドライセン

マッシュ
黒い三連星その2。性格が弱気なので、気力が下がりやすい。他の2人に比べると、パラメータがやや低い。

ドライセン

ガイア
黒い三連星その3。一応リーダー。パラメータが高く、性格は強気。3人のなかでいちばんやっかいだ。

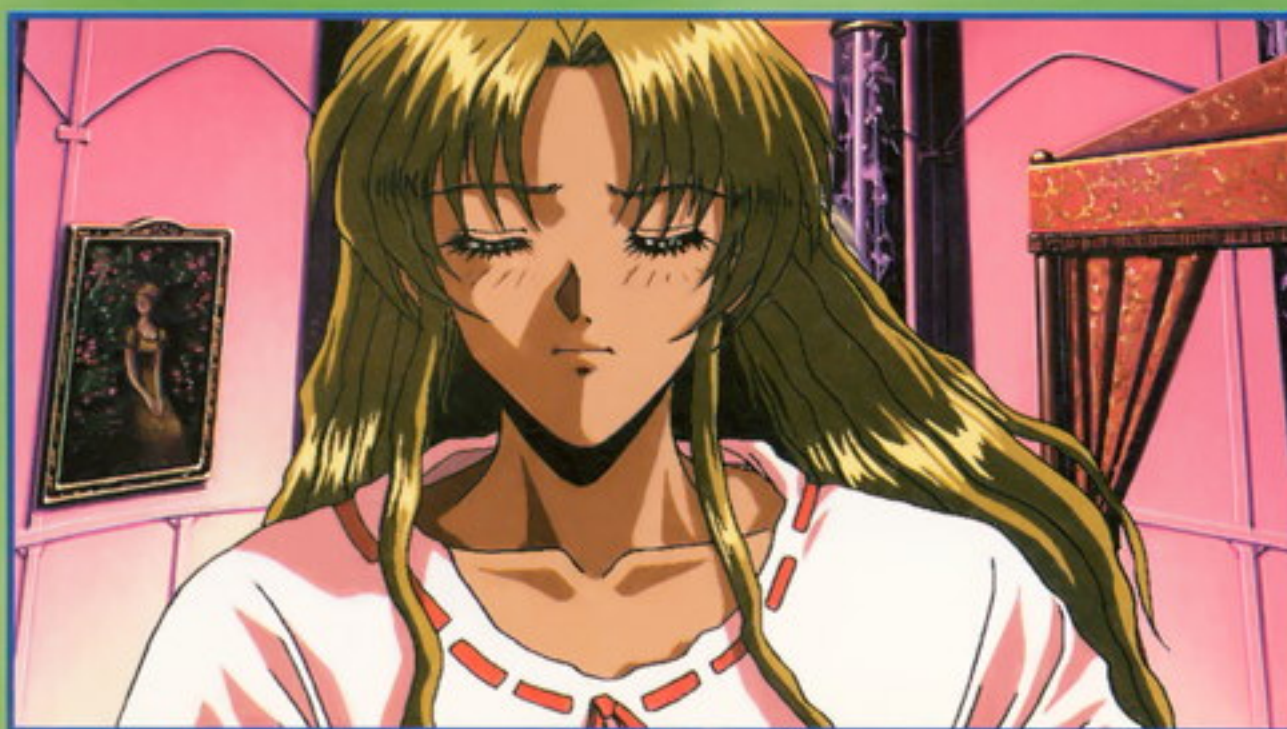
ドライセン

特報 SPECIAL REPORT

●イマディオ●3月12日発売●7,800円●CD-ROM4枚組●1人プレイ用●マルチサイトアドベンチャー●全年齢推奨

発売直前
総力特集16ページ

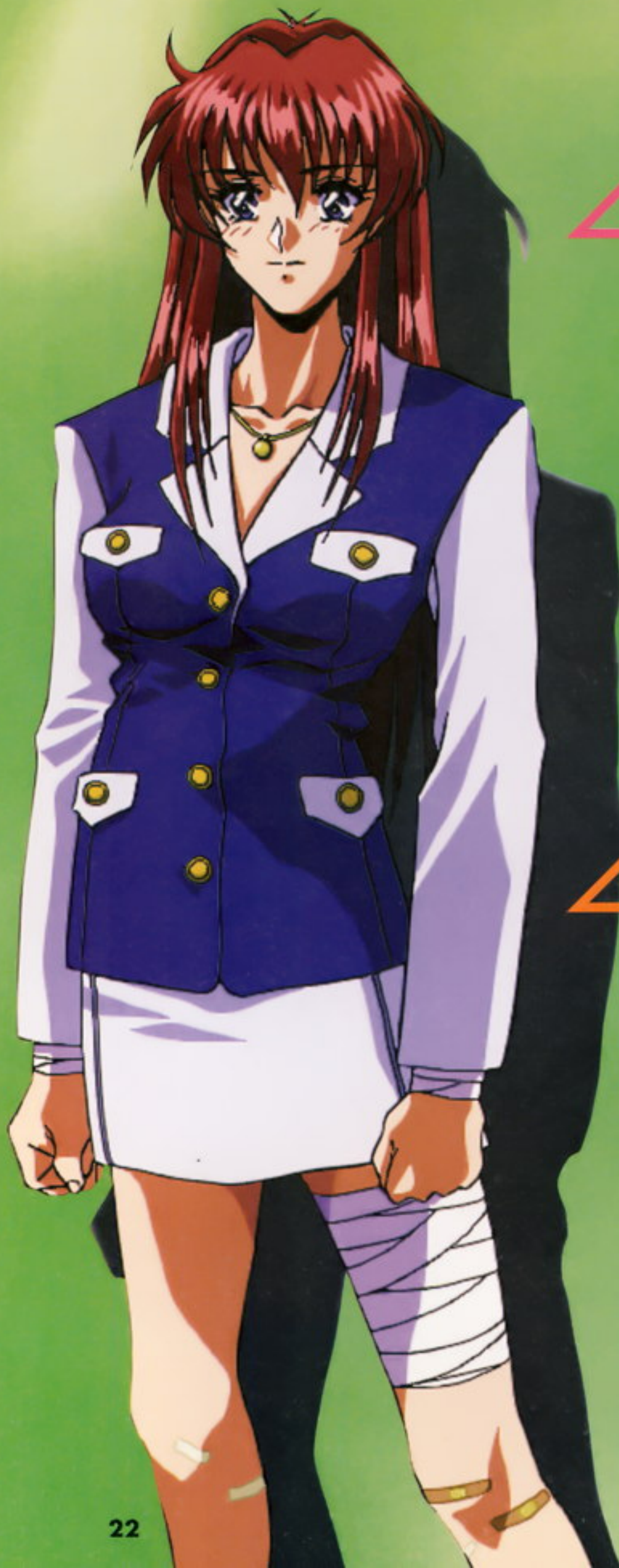
発表から約4カ月。長くもあり短くもあった発売日まで、あと1週間をきった。今回は、そんな待ちきれない思いを静められるよう、16ページにわたる大特集だ!! 物語序盤から2日目までの重要なシーンの紹介や、今まで謎のベールに包まれていたCD-ROMの4枚目、エクストラ・ディスクの内容を公開していく。もちろんプレイの妨げとなるようなネタバレはなし。ゲームを始める前の予備知識だけを得てほしい。

JUNE.2〜JUNE.3 ゲームスタートからの2日
Lost Oneの技術用語解説
4枚目ディスクの内容に迫

EVE The Lost One

間を完全網羅

る

事件の始まりから桐野

サタマガを毎号欠かさずチェックしているなら、ストーリー序盤の事件の経過はだいたい把握できているだろう。そこで今回は、杏子とスネークの２人の主人公の２日間を細かく追いつつ、いまだ明らかにされていない疑問点を検証してみたい。まずはワールド・インポート・タワーで爆破事件に巻き込まれた桐野杏子が活躍する、「杏子編」の物語を掘り下げてみる。

6月2日

自宅

内閣調査室の研修を終えた杏子は、３日間の休暇をもらって休んでいる。そんな平日の午後。ベッドで目覚めるところからスタート。

【杏子】とりあえず、起きたら熱いカフェオレを飲もうっと

ここでチェック。セリフから彼女は、どちらかといえばコーヒー党のようだ。前作の小次郎は紅茶党だった。覚えている？

【本部長】さすがに威勢がいいねぇ、君も。このクソ忙しい内調に就職しようってだけあるよ

とある人物が訪れたとき「衝動買いのために統一感のない部屋」と評された杏子の部屋に、本部長から電話が入る。杏子へのごきげんうかがいの電話のようだけれど、そのじつこの時点で瀬野尾の事件の担当が、内閣調査室に依頼されたためと予想される。

救急車

負傷した杏子は救急車で病院に運ばれる。気が動転してうわごとをつぶやいたために、救急隊員に重傷だと勘違いされる。

【杏子】明日から、内調の警…
…

救急隊員の質問に、杏子は内閣調査室の名を告げようとする。前作では隠密行動が多かったこともあり、秘密組織と思われた内閣調査室は、公然の機関だった。

6月3日

内閣調査室本部

病院への入院を強引に断り、初登庁する杏子。さっそく仕事が待っていた。

【本部長】スマンスマン。ま、でも、この男を気にいってもムダだよ

ケガを押しての出社にも関わらず、本部長から瀬野尾の絞殺事件を任される。新人１人に写真１枚で捜査を任せる内調は、それほどまでに多忙なところなのだ。

望月生物学研究所

研究所以外にあまり捜査する場所を知らない杏子は、何度も望月研究所を訪れる。

【杏子】知らずに迷い込んできたら、こんなところから研究室に入れるなんて気づかないわ

移動する場所はさまざま。遠景に人が描かれたりと、画面に意外な情報が隠されていることがある。細かく見てほしい。

事件の捜査が進展する重要なシーン。望月研究所とアルタイル・コーポレーションにはつながりがあった。さらに望月所長の部屋に飾られた地図にも、なにか秘密を感じる。この地図はどこなのか？

【男性】確かにあの男がもって逃げたのか

杏子の2日間を追う!!

ワールド・インポート・タワー

本部長に羽を伸ばす最後の日と言われ杏子は、買い物に出かける。なにかいいことありそうな予感の杏子だが……。

上が実際のゲームに使われたグラフィックのほう。

50Ｆ以上はアルタイル・コーポレーションが占有しているワールド・インポート・タワーの食堂で、鈴田夏海とぶつかる杏子。右上の開発途中のバージョンでは、夏海の後ろに人がいたのが、製品版ではいなくなっている。ごちゃごちゃしすぎたからか。

爆発

タワー内をうろついて、杏子がブティックに行ったところで爆発に巻き込まれる。負傷し、意識を失ってしまう。

マルチサイトシステムのおかげで、複数の視点で事件が見られる。爆破事件の瞬間をいろんな角度から眺めると、杏子はビル４Ｆあたりの吹き抜けの通路に面した、ブティックの中で爆発に遭遇していることがわかる。部屋の奥にいたため一命をとりとめたようだ。

スネークの視点。

爆破後のスネークの視点。

杏子はこの場所で振り向いた瞬間、爆発に巻き込まれる。どうやらブティックの中にいたようだ。

杏子の視点。

朦朧とした意識の中で杏子から見た視点。

未熟な捜査官

さっそく本部を飛び出した杏子は、どこへ行くべきかわからない。

人一倍のやる気で未熟な捜査の腕をカバーする杏子には、特別な勘や運のよさがあるのかもしれない。なにも聞かずに飛び出すところがまた、かわいくも初々しい新人らしい。

この不慣れな新人という設定は、瀬野尾が絞殺された一番重要と思われる事件現場や、瀬野尾の自宅を一度も捜査しないという杏子の行動に現れている。

【杏子】あれっ。でも、研究所ってどこにあるのかしら

ジェネシス・シーワールド

瀬野尾靖夫が働いていた研究所の場所は、水族館の地下にある。杏子はさっそく調査に向かう。

登場する人物のすべてに謎がありそうな物語の中で、どのキャラクターにしても魅力がある。杏子が最初に出会った雄二と綾乃の２人も、じつは今後犯人の候補になってくる。そして、担当教官のまりなの言葉も重要だ。「人を表面的に見ているだけではいけない」と。それは相手が見られたがっている面しか見てないということなのだ。

【杏子】（ずいぶん若いコだわ。いくつくらいかしら）

初対面の江国雄二に対する杏子の感想。彼の本当の姿とは？

【綾乃】研究所？　魚はいませんよ。イルカを見にきたんじゃないの？

【綾乃】わたし、イルカが大好きなんです。人間よりもずっと

隠れる2人

所長の話を盗み聞き中に、音をたててしまった杏子は慌てまくる。

ハッキングが趣味の雄二は、杏子の話を聞くと興味本位であることをする。セキュリティを書き換えて、杏子が自由に研究所内部に入れるようにしたのだ。立場と倫理観の違う２人が、意見の一致するはずもない。このセキュリティを解除するシーンに、さりげなくムービーが挿入されている。

【杏子】ありがと、雄二くん

手がかりを得て堂々と事情聴取に乗り込めそうだけれど、盗み聞きをしたという状況のため、杏子は雄二に隠れ場所を教えてもらう。

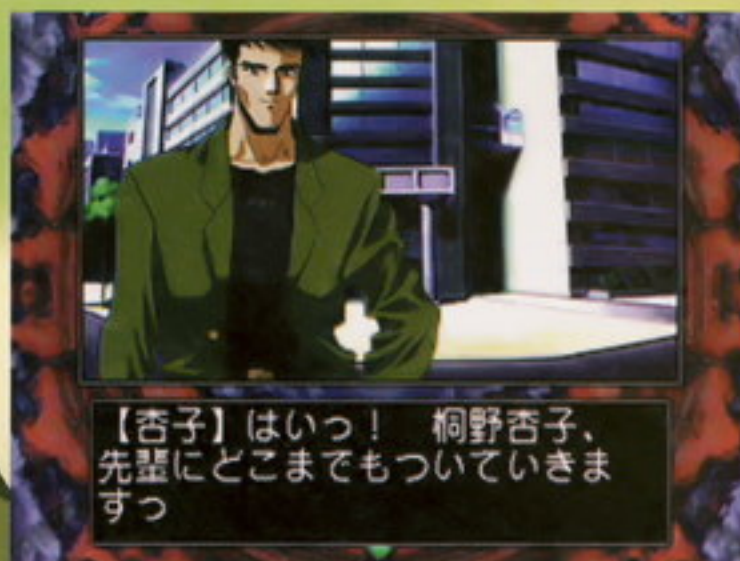
杏子の捜査する地点

別の場所に移動するときには、右のような地図が表示される。スネークの自宅以外が、杏子が移動できる場所だ。

hospital
post office
Station
Snake
World Import Tower
C.I.R.O bldg.
Park
Kyoko
Airport
Genesis Seaworld
Port

6月3日

見城に同行

捜査に進展があったため本部に報告に戻る。だが、本部長は外出中だった。

本部長の留守中に、バッタリ見城捜査官に会う杏子。自分を巻き込んだビル爆破事件のことがどうしても気になり、捜査を担当することになった見城と一緒に、アルタイル・コーポレションへ行くことにする。

身長が高く、体格がいい見城だけれど、血を見るのがとっても嫌い、というかメチャクチャ血に弱い。そんな意外な性格がわかるセリフ。これは杏子の、ほどけた包帯から血がにじみ生々しい傷跡が見えるのに対して見城がいった言葉。色っぽい杏子の太股に、見城が自分を押さえきれなくなったわけではない。そんな意味でも、人を表面だけで判断してはいけないというまりなの教訓を思い出す。

パーク

アルタイル・コーポレーション調査後、杏子はパークのベンチで沈む玲奈を見つける。

遠景に小さな点のようだが、ちゃんと玲奈だとわかる。

公園で玲奈の悩みを聞く杏子。出会って２度目という、初対面に近い杏子に対して心を開いているのか、アルタイル・コーポレーションの内情や家庭環境を打ち明ける玲奈。杏子はそれだけ信頼できる性格なのだ。

ワールド・インポート・タワー

２つの事件に関連性が出てきたため、爆破現場のタワーで捜査を再開することになる。

爆破現場のタワーの食堂にいたＯＬたちから、瀬野尾の行動について意外な情報を得る。

夜景

「Lost One」では、風景が時間による移り変わる。その光の変化は美しい。これにより夕方や深夜といった時間の経過を、自然に感じさせてくれる。それだけじゃなく背景の変化は徹底していて、移動用のマップまで夜になるのだ。

移動用のマップが暗くなる必要はなさそうだけれど、意外と気になるとこだ。

そば屋

タワーで雄二と再会した杏子は、一緒に食事をとることにする。

ワールド・インポート・タワーの外装と比較すると、まったく別次元の建物かと感じられるほどシックなそば屋。ここで杏子は、雄二と一緒に食事をする。この際、店員のおばちゃんが雄二の母親だという事実が発覚する。

ここの構図からは、杏子はスネークがいつも座る店の入り口近くの席に、雄二はその対面に座っていると判断できる（ただしあまり確証はない。背景が単に場所を意味するもので、人物の位置関係まで再現されていないかもしれないから）。さらに雄二とおばちゃんの会話から、ここでのおばちゃんの言葉使いが、明らかにスネークに対してのものと違うのもわかる。

アルタイル・コーポレーション

見城とともに、ワールド・インポート・タワーの最上階にある社長室へ向かう。

【桜把】先日の事件は、きっとどこかのバカがやったイタズラでしょう

アルタイルの女社長に事情を聞いていると、呼ばれもしないのにやってくる桜把。

アルタイルでは、望月所長と密談していた男や雄二の幼なじみの玲奈と出会う。爆破と絞殺という、別々の事件に関係する人々がつながりをもってくる。さまざまな疑問が浮かんでくるが、ひとつだけ確かなことがある。それは桂子が高所恐怖症ではないということ。ビル最上階で、その上ガラス貼りの部屋は落ちつかない。

社長室から飛び出してくる玲奈。

【工藤社長】あぁ、あれはわたしの娘ですわ。おはずかしいところを見られてしまったのね

展示場

昨日行けなかった展示場で、なにをやっているのか見に行くことになる。

【夏海】ううん、べつに

ぶつかったコンパニオンの鈴田夏海に再会。

何度も展示場に顔を出していると、夏海が隠れるようにいなくなる。その後雄二と話した後で、夏海が戻ってくる。「顔色がすぐれないから髪に花を飾ると少しは元気に見えるわよ」と、なぜかお節介だ。

杏子自宅

【杏子】いま、誰かの声が聞こえたみたい

自宅に帰り付き、杏子の長い6月3日が終わる。ほんとに1日だったのかと思うほどいろんなことが起きたが、新人初日にしては、まずまずの成果をあげたと言えるだろう。しかし、気になる人の気配は何を意味するのだろう。

6月4日へ

マルチサイトのシナリオ変更手順

SYSTEM
Load
Save
Options
Exit

SAVE
SYSMEMORY
CARTRAM
03/12 21:15
03/12 21:16
03/12 21:18
03/14 21:19
--/-- --:--
--/-- --:--
KYOKO 6/03 JP
SNAKE 6/02 JP
Exit

セーブ

ロード

LOAD
SYSMEMORY
CARTRAM
03/12 21:15
03/12 21:16
03/12 21:18
03/14 21:20
--/-- --:--
--/-- --:--
KYOKO 6/03 JP
SNAKE 6/02 JP
Exit

杏子とスネークのシナリオを自由に切り替えて遊ぶこのゲームの注意点は、シナリオを切り替える前にかならずセーブをすることだ。以下の手順を守らないと、データは消えてしまう。

まず、スタートボタンを押しメニューを開きセーブを選ぶ。次にディスクを入れ替えロードを選び、セーブデータを選ぶ。最後に、切り替えたいほうのシナリオを選んでゲームを再開する。いきなりロードを選ぶと悲惨……。

犯行後のSNAKEにはどん

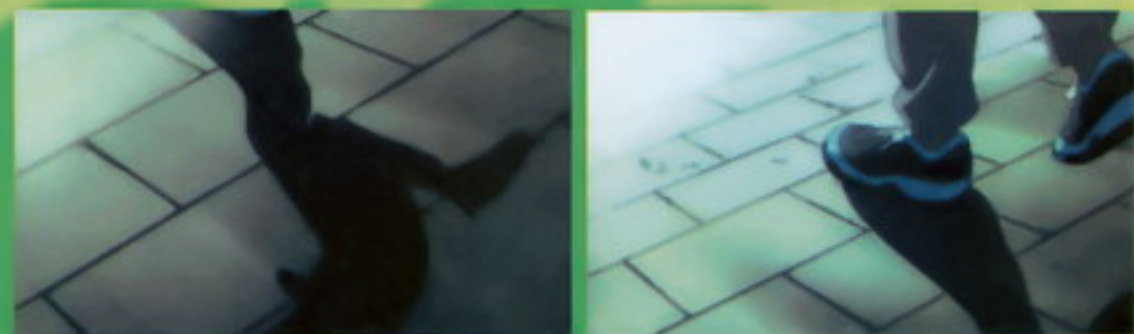
では、杏子編に引き続き、同じ2日間のスネーク編を連続して見ていこう。ただし、スネーク編は突然の場面転換などがあり、完全にすべての行動をプレイヤーが把握できるわけではないことに注意。この場面転換は、あたりまえだがスネークが杏子と出会ったシーン。当然のようにカットされている。

6月2日

ジョギング

スネークの自宅から、ワールド・インポート・タワーまでのジョギングのシーン。

杏子編と違ってスネーク編は、オープニング・ムービーから始まる。スニーカーにスエットの上下で町中を走る姿は、一時期流行ったニューヨークのヤッピーそのままだけれど、息づかいには心なしかあせりが感じられる。スネークが見上げるビルはワールド・インポート・タワーだが、走る影には爆弾を入れたバックが見あたらない。

つまりこのムービーは、スネークの姿ではないということだろうか。

6月3日

cafe POSE

アドニスのために不安な夜を過ごしたスネークは、翌日喫茶店を見つける。

【SNAKE】自分の生まれた国のことを、そんなにイキイキして話す人って初めて見たしね

【マイナ】あ、お水。いれましょうか

【モニカ】マイナは怒った顔がすーっごいかわいいのよね

落ちついたアダルトな喫茶店で、しばしのやすらぎを得ようとするスネーク。外光が入らないため、時間感覚が狂うような場所だ。ここで2人の外国人を見かける。どちらも流暢な日本語を話せるところからも、かなり聡明な女性だと判断できる。

スネーク自宅

画面転換すると、スネークは自宅に戻っている。ここにたどり着くまでに、なにを体験したのだろう。

部屋の雰囲気がおかしい。不法侵入者がいないかと調べると、モニカが潜んでいる。しかも、発見されても少しも悪びれた様子がない。この後、再度場面転換してパークに戻るのだが、どこからどこまでが現実なのだろうか。

【SNAKE】あっ、おまえは……

【モニカ】だが、こういう部屋は嫌いじゃないな。なんだか落ち着く

【SNAKE】写真はモニカに間違いないな

この日ふたたび喫茶店で酔ったモニカと会い、自宅で介抱するはめにおちいる。

な変化があったのだろうか？

ワールド・インポート・タワー

タワーのブティックに時限爆弾を仕掛けるスネーク。その意図はわからない。

スネークお手製の時限爆弾。ていねいに作られてはいるが、プロのものではない。あり合わせの爆弾だ。

スネーク自宅

予想以上の爆発に驚くスネーク。そば屋、パークと寄り道しながら自宅へ帰る。

メールを見ていると、ハッキングして現れるアドニス。

自宅に戻るとパソコンがハッキングされ、ボイスメールでアドニスとの会話が始まる。離れた場所からスネークのパソコンを操作し、なおかつポリゴンのクマを自分の会話に同調させて動かすことができる。アドニスはかなりの、プログラミングや専門知識のある人物のようだ。しかし、変調された音声からは、まったく正体がつかめない。

ただ、この時点では、アドニスはスネークをどのように料理しようか決めてはいなかったのだろう。特になんの指令も与えず「また、明日連絡する」と言い残して通信を打ち切ったからだ。それは、自分の正体がバレないという自信なのかもしれないが。

パーク

喫茶cafe POSEからパークにきたスネークが見かけたのは桂木桂子。

「エルディアに」には何かがある!!

パークで女性を見かけるスネーク。彼女はアルタイル・コーポレーション社長の桂木桂子なのだが、スネークの態度からは、知っている女性のようにも知らない女性のようにも受け取れる。

ここで、エルディアの名前を桂子はつぶやく。彼女はアメリカ人の前社長と結婚していたが、そこにエルディアとつながるきっかけになるものがあるのだろうか？

それはともかく、スネークの視点に現れた桂子は、少なくともスネーク候補から外してもいいだろうということは言える。

画面転換

パークで突然画面が流れ、回転して場面が変わる。まるで今見ていた風景が幻想だったかのように……。もしくは、これから切り替わる場面こそが、幻覚かもしれないと言わんばかりに。

夢

モニカを介抱しているうちに睡魔に襲われたのか、夢のムービーが挿入される。

広い野原で少女と青年が楽しげに会話している。同じ場面が、ビデオを巻き戻して再生したかのように繰り返される。それがスネークの幼いころの思い出なのか、それともこれから起こることを予感させる予知夢なのかはわからない。

すぐに狂気へと崩れていきそうな、そんな幸せな雰囲気は、目覚めたときに後味の悪さを残しそう。また、この声はどこかですでに、聴いたことのあるような声なのだが……。

メッセージの再確認

ついついボタンを押しすぎてセリフを読みそこなうこともある。けれど、Rボタンを押せば、これまでの会話を読み返すことができる。また、話を飛ばしたいときには、Lボタンを押すと次のコマンド選択肢までいっきに進められる。

けっこう前のセリフまでさかのぼれる。

6月3日

サイバースペース

何度も接触してくるアドニスが、ついにスネークを手足として使おうと指令を出す。

なんだか捉えどころのない存在だったアドニスが動き出した。それはスネークに、茶色の小瓶を探し出して手に入れろというもの。この小瓶の中に、大切なものが入っているようだ。

そして、その中身を知りたがるスネークに対して、アドニスは告発できると脅しをかけてくる。はたしてアドニスは、スネークをどこまで思い通りに操作できると考えているのだろう。

またスネークは、それほど言いなりになってしまうような性格なのか。

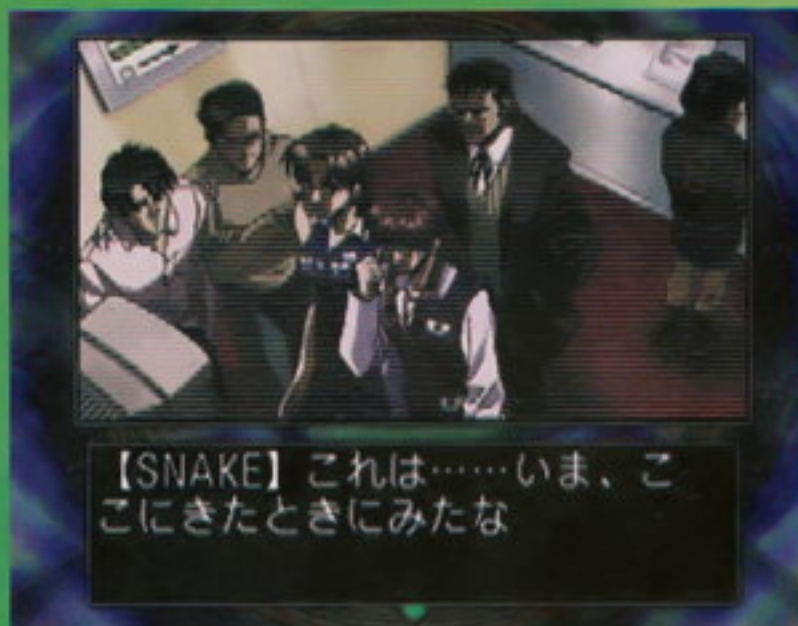
アドニスは、スネークを思い通りに操れると自信があるようだ。この食べてしまうというセリフは、好きなように料理してしまえるという意味。高性能な監視装置でも持っているのだろうか？

展示会場

データベースから、瀬野尾が鈴田夏海と接触していることに気づきタワーへ。

人ごみにまぎれて、堂々とデータベースにハッキングをかけるスネーク。大胆な性格だ。

アドニスの命令どおりに動く気はないものの、茶色の小瓶の秘密がどうしても知りたいスネークは、展示会会場にいる鈴田夏海を調べに出かける。そこで見たのは、夏海と話す杏子。

自分より先回りしたかのような行動をとる杏子が、アドニスと同じように邪魔と感じ始めるスネーク。展示会場のパソコンを使って、さらに夏海の行動を監視する。

パーク

直接夏海に真相を聞くべく、パークで待ち伏せすることにしたスネーク。

夏海の腕をつかんで、少し強引に探りを入れるスネーク。夜に殺人を決行すれば、朝まで誰にも発見されないような人気のないパークだから安心……ということか？

しかし、最近殺人の起きたような夜道を一人歩きをする夏海にも落ち度はある。それは逆に、そんな人物が現れることを望んでいたからなのかもしれないが……。

スネーク自宅

問題解決の糸口がみえたかに思え、帰宅したスネークをアドニスが待っていた。

どこから監視しているのか、アドニスにはスネークの行動が筒抜けになっている。夏海のところへ行ったこともバレている。これは尾行されているためなのだろうか。明日アドニスから、本当に解放されるのだろうか？

まったく神経に触るヤツだ！

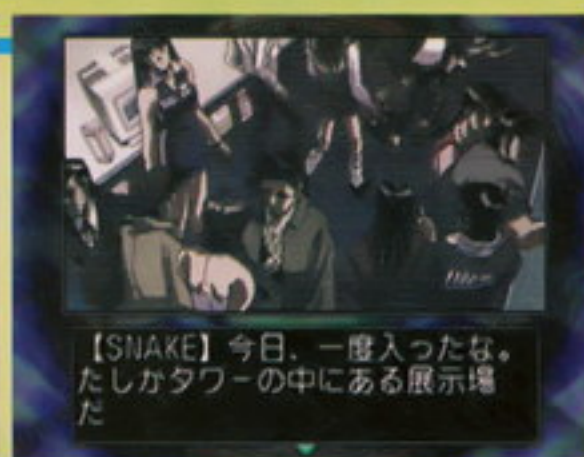
杏子自宅

アドニスとの対決に備え、また自分の身を守る盾として杏子を利用しようと、スネークは杏子宅へ侵入する。

すやすやと1日の捜査に疲れてはてて眠る杏子。スネークは、なにを仕込むつもりだ。

ハッキング

瀬野尾の写真を元にスネークは、ハッキングで情報を集める。

写真を見る　メールチェック
電源を切る

【SNAKE】今日、一度入ったな。たしかタワーの中にある展示場だ

ハッキングの能力があるために、スネークは計らずもアドニスの求める茶色の小瓶に近づくことになる。アドニスから送られてきた瀬野尾の顔写真から骨格データを割り出し、監視カメラのデータベースにアクセスして、瀬野尾の行動を追いかけるスネーク。

このときのパソコン画面の状況から、スネークはマッキントッシュを使っているのが判明する。

鈴田夏海自宅

夏海の持ち物から住所を調べたスネークは、彼女の部屋へ押し入ることにする。

【SNAKE】ここか

【夏海】お願いよ。それは持って行かないで

【SNAKE】（瀬野尾だけじゃない。みんなが、エルディアを目指してる……）

理由はわからないものの、誰もが探している目的の小瓶をスネークは手に入れる。

しかし、本当にスネークが手に入れたいものは、アドニスのいない世界。まだ、誰もスネークが爆弾事件の犯人だと知らない世界。もしくは、まだ爆弾事件を犯す前の自分なのだ。そのためにこの小瓶が役だってくれるだろう。

茶色の小瓶とは別に、もうひとつキーワードとして浮かんできたのがエルディア。そこになにがあるのか、スネークにはわからないものの、そこには小瓶の秘密の答えがあるはずだ。

cafe POSE

自宅に戻る前に落ちつきたくなったのか、スネークは喫茶店cafe POSEへ。

【マイナ】でもそのうち、だんだん、なにも考えられなくなってくるのよ

【マイナ】あの……気分が悪いんですか

気を許せる数少ない知り合いのマイナに、エルディアのことを聞くスネーク。エルディアの気候や風土とともに、過去の暗い歴史を知る。そして、悪いほうへとばかり流れる運命に振り回されて、スネークの6月3日は幕を降ろす。

6月4日へ

背景にも隠された秘密が

すでに気づいている人もいるだろうが、今作の「Lost One」には遠景に小さく見知ったキャラクターが登場するシーンがある。ベンチに座る玲奈、そんなメインのキャラクターの近くに、他のマンガなどのパロディじゃないかと思わせる人物が姿を見せるのだ。

隠れキャラクターを探して、数えてみるのも楽しいかもしれない。

【SNAKE】なにか渡したぞ

プレゼントを渡している恋人たちをなにげなく見ているあなたは、ジョー。ジョーじゃないの？

Lost Oneの技術用語解説

「Lost　One」の世界設定は、近い将来実際に起こりうるような、身近な事柄が題材に描かれている。それは、明日にでも現実化しそうなリアルな未来像だ。今回は、ゲームの企画段階などで設定に使用された概念について、開発サイドから解説してもらおう。ゲームのストーリーがまったくの架空の物語ではなく、身近な事件に感じられるだろう。

【雄二】人間がつくったものでいうとＦＡＸの機能に一番似ているらしいんだよ

セキュリティシステムの骨格認知式データベース

スネークがある人物の素性を調べる際、セキュリティ会社の骨格認知式データベースを使うシチュエーションが登場する。これは、セキュリティ会社が各所に設置している、防犯カメラに写し出された無数の人物から特定人物を抽出するのに使われる架空のシステムで、いわゆる現実にあるコンピュータ上のモデリング装置を発展させたものである。コンピュータは、人の顔を特定する際、輪郭や目鼻の位置といった曖昧な認知方法を苦手としている。そこで、立体を数値化したモデリング方式を採用する。そこには、人間の骨格は歳月が経過しても大きな変化はなく、人物の特定に好都合という理由もある。

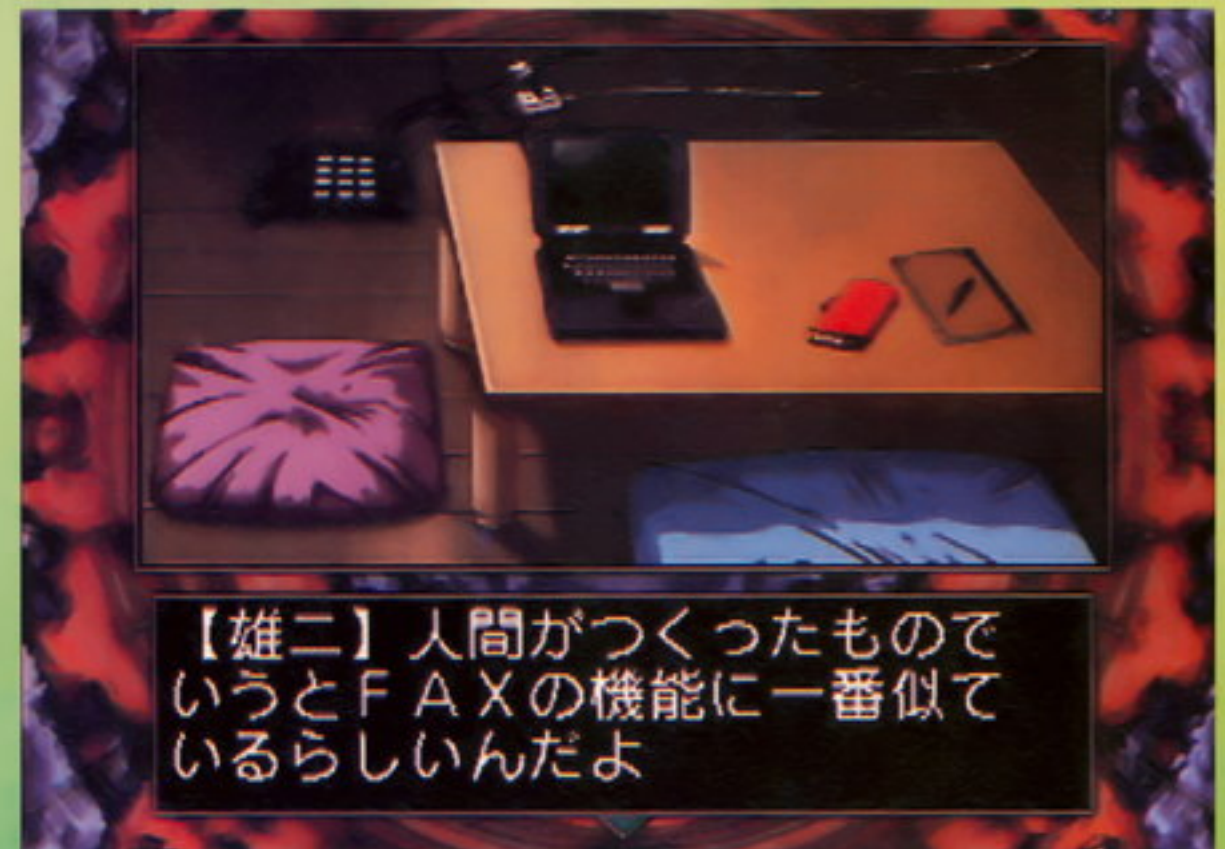
この実質的な立体認知はどのようにして行われているのかというと、セキュリティ会社が設置した防犯カメラによる認識となる。特殊なカメラで、モデリング装置と同じような機能も兼ね備えている。つまり、２Ｄでの映像記録、周辺環境の音声記録と同時に、３Ｄスキャニングをする装置がカメラレンズの下に取り付けられているのである。これにより、記録された情報は、セキュリティ会社のスーパーコンピュータに記録され、データベースとして残される。

スネークは、このデーターベースを使って、骨格による人物特定を行うのである。

コンピュータハッキングについて

スネークのシナリオの序盤、もっとも重要なキーポイントとなるのがコンピュータハッキングのシーン。これは現在、最新の方式として実際に世界各国の諜報部員が活用しているといわれる“ヴァン・エッグ”という方法をもとにして考えられている。パソコン本体からつねに放たれる電磁波を特殊なアンテナなどでキャッチし、それによってハッキングをする方法だ。そのため電話回線やＬＡＮケーブルなどを介して行うハッキングとは異なり、逆探知をすることがほぼ不可能であり、諜報行為としては格好のシステムと考えられる。

通常、ヴァン・エッグをする際、ハッキングをしかけるコンピュータとは数十メートル以上の距離を保てる。つまり目標となるコンピュータが、とある企業のビル内にあると仮定するなら、そのビル内でなくてもハッキング行為は可能。セキュリティの厳しいコンピュータルームへ進入するなどのリスクを負わずとも、向かいのビルに潜むなどして相手に悟られることなく諜報活動が行なえるのだ。

ゲーム内で、スネークのコンピュータに勝手に電源が入ってしまうというシチュエーションがあるが、これは現実のヴァン・エッグを少し発展させた方式だ。電磁波を感知するヴァン・エッグならば、電磁波、つまり３〜30メガサイクルの周波数帯域をもつ高周波をやりとりすることも可能となるためだ。ちなみに高周波とは、周波数の高い振動を特定の物体に当てると、分子レベルの振動を起こすということだ。家庭では、電子レンジがそれにあたる。食品が熱を持つのは、この分子レベルの振動が熱エネルギーに転換するためだ。とくに液状化した水や油といった分子は、振動しやすく、熱エネルギーへの転換が速やかに行われる。食品に含まれる水分量によって、熱くなりやすいものとそうでないものがあるということを、実体験として持っているのではないだろうか。また、テレビでお馴染みの大槻教授も、この高周波によって物体を発火させていたのは有名な話だろう。

水分とはなんら関係のないコンピュータの電源に話を戻すと、これは高周波のサイクルを操作することで実現する。突き詰めると、高周波は電気信号なので、理論上は電気で動いている機械の大半が遠隔操作できるということになる。現実に起きた事件を具体例としてあげてみよう。ある国道沿いのビルで火災があった。そのビルは、事務所ばかりがテナントとして入っていて、出火時は夏休みのまっただ中。数日前からビルには人がいなかった。もちろん火元となるものはすべてチェックされ、火災が起こる原因はつかめなかった。それでも火災は起き、現場検証の結果、部屋の片隅に置かれた電気ストーブが出火原因とわかった。夏に使うはずもないストーブが出火した原因は、コンセントが入っていたためと、ビルの前の国道を行き交う違法改造無線を搭載したトラックであった。出力を極度に高めた無線。つまりこれが何台も行き交い、それがなんらかの因果関係でさらに電波を増幅し、高周波となって電気ストーブのスイッチを入れたということなのだ。ある程度の研究が進めば、コンピュータの電源を入れることなどたわいのないこととなる。コンピュータがコンセントにつながっておらず、通電していないとしても、コンピュータ本体に特殊な受信装置を加えれば、マイクロ波による電気エネルギーの送電さえも可能となるだろう。

つまり、スネークのコンピュータに自由自在に電源を入れ、操ることは、理論上は可能ということになる。

イルカの特殊能力を使って人物を特定

イルカの鳴き声には「ピー」というホイッスル音と「チチッ」というクリック音の2種類がある。ホイッスル音は、喉頭の奥からでる一定調子の鳴き声で、警告や性的興奮などさまざまな感情を伝える、仲間同士のコミュニケーションにも使用される。飼育下で複雑な課題を覚えて演技する能力や、仲間同士でたえずコミュニケートしあっていること。そして訓練によっては、人間が使ういくつかの単語の発音をまねることができる能力からみても、本当に言葉を覚え人間と会話することができるだろうと考える研究者もいるほどだ。

クリック音は、噴気孔のすぐ下にある器官から発する、およそ毎秒300回の短い不連続音で、これらの音は物体の反響定位に使われる。額の上にはメロンというろう質の部分があり、これが音響レンズの役目をはたすことで、音が前方へ送られる。物体からの反響は下あごの後ろ部分で受け取り、下あごの脂肪組織をとおって中耳に伝えられる。コウモリとも似た、この反響定位によって、仲間や大きな物体の間を泳ぎ、魚やイカや、小エビさえも感知する。

ゲームでは、このクリック音で、見えない水槽の外側にいる人物を認知する。また、その人物の映像をＦＡＸで出力するシチュエーションは、イルカの鳴き声そのものに関して研究されている別の学説を発展させたものにあたる。それは、イルカの鳴き声、とくにホイッスル音が、人間の使うＦＡＸと同じ機能を兼ね備えているのではないかというものである。つまり、現在見ている映像を鳴き声としての音声データに変換し発信。それを遠くにいる仲間のイルカがキャッチすると、鳴き声を放ったイルカの見た映像が頭の中に浮かんでくるというのだ。ビジュアルによってのコミュニケーションであるならば、餌の在処や危険回避に関しての情報伝達をスムーズに行うことができる。事実、イルカの調教において、調教師とイルカ間のコミュニケーションはポーズアクションによって成立している。これも、イルカの思考パターンがビジュアル認知を基本とするなら納得のいくものである。これらのことから、ゲーム内でイルカの鳴き声をコンピュータ解析し、ＦＡＸに送信すると、マーブルの見た人物の映像が現れるのだ。

免疫強化ワクチンADD

ゲームに登場する画期的な薬品とは“ベクターウィルス”をもとにしている。現実の“ベクターウィルス”は、治療用遺伝子を運ぶウィルスの総称で、タバコノハウィルスなどを改造して作られることが多い。【ADD】は、この性質を活用した架空の薬品である。もともと【ADD】には加えるという意味があり、新たな遺伝子を加えることで、人間が本来持っている自然治癒力のひとつ、免疫機能を強化しようとしたものである。

では、どのように免疫機能を高めるかというと、ゲーム内では「病気の元となる病原体を、自分の中に取り込んで動きを抑える」とあるが、厳密には人間の正常な細胞に病原体が取り付くよりも早い段階で、病原体をみずからに感染させ、取り付いた病原体を抱えたまま結晶化という形で自滅していくものである。自滅し続ければ【ADD】の数が減り効力が薄れるのではないかという問題があるが、これは【ADD】自体がウィルスなので、投与された正常な段階のものがどんどん増殖することにより、効力は永遠に消えることがない。また、病原体をみずからに取り込んだ状態になると、【ADD】は自身の増殖を中止し、病原体を増殖させない働き、つまり急速に結晶化してしまう。そのために、病原体を抱えた状態の【ADD】が増殖することはない。

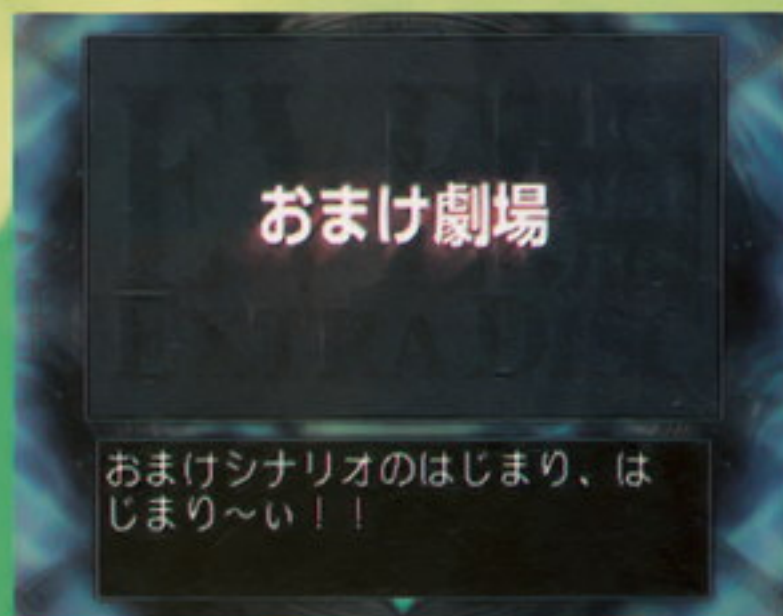
では、なぜ、どのような病原体にも有効なのかというと、実際のウィルスに共通する特性を利用しているからである。ウィルスというものは、増殖して他の細胞に広がる際、かならず自分の遺伝子、リボ核酸（RNA）を納めるカプセルが必要となる。そのカプセルはタンパク質から作られていて、生成するには、人間の細胞のエネルギーを必要とする。そのために人間の遺伝子、デオキシリボ核酸（DNA）を変造し、ミトコンドリアなどの働きを利用するのである。しかし、【ADD】も同じウィルスで、ミトコンドリアなどのエネルギーを生み出す器官は備わっていない。そのため、病原体は取り込まれた時点でエネルギー供給がなく、みずからのコピーを作れなくなるのだ。

以上のことによって、すべての病原体に有効なワクチンとなりえることになる。

【杏子】玲奈ちゃんが書いてくれた……例の<ＡＤＤ>のデータじゃない

CD-ROM 4枚目 EXTRAディスクに

EVE The Lost One EXTRA DISC
Press 'START' Button

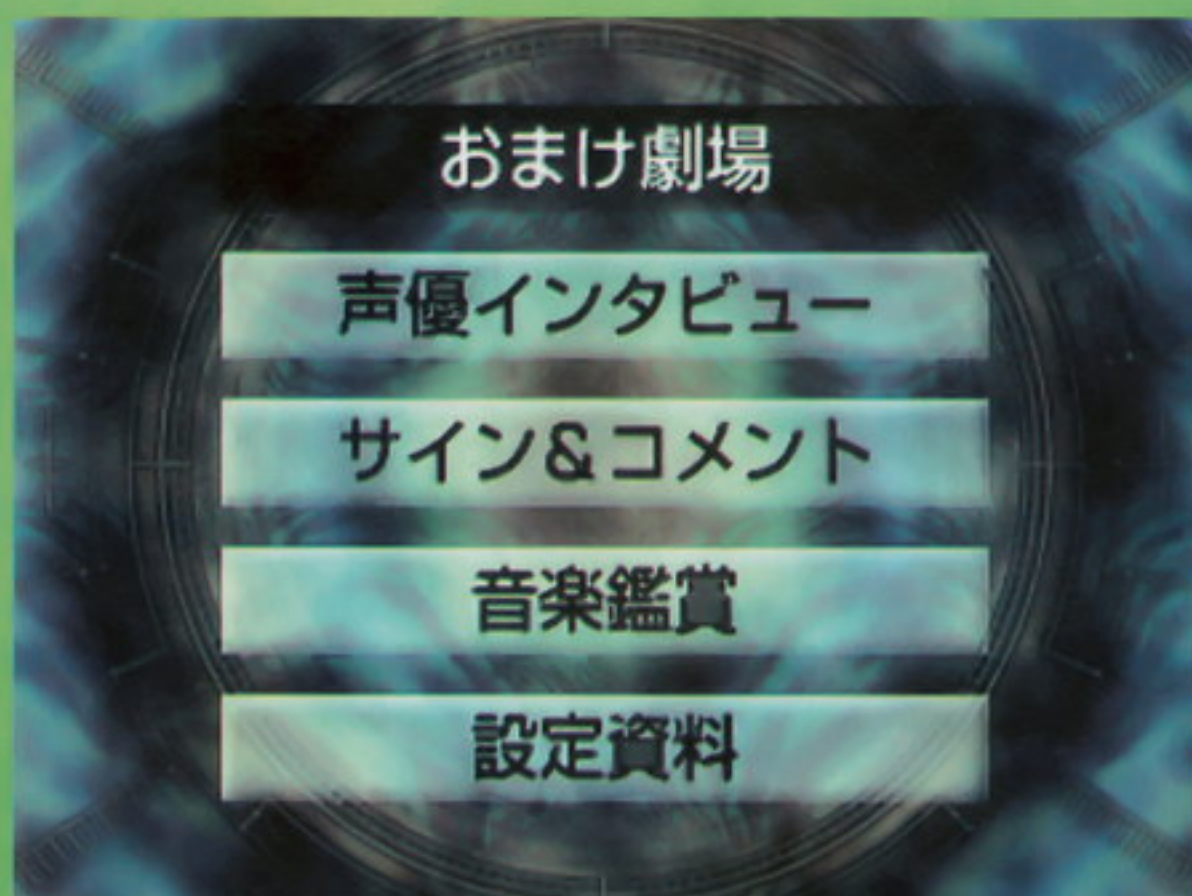
おまけ劇場
おまけシナリオのはじまり、はじまり～い！！

物語に登場したキャラクターが、まるで漫才のようにこちらを向いて会話をする。ゲームをクリアした人だからこそ笑えるショートコント集だ。

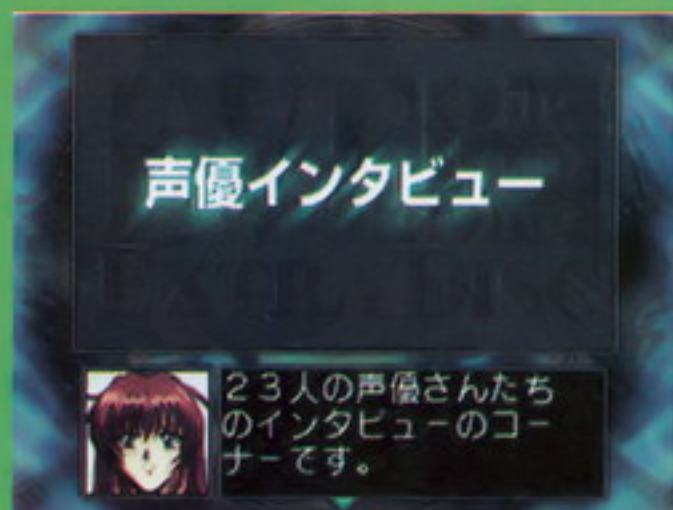
おまけ劇場

【綾乃】あっ、ゴメンなさい

本編の物語では見られない、綾乃と杏子が並んでいる構図。ゲーム中のシリアスな場面とは違い、なごやかな会話で笑わせてくれる。このほかにも全部で4種類のおまけ劇場がある。サンマは必見!?

これまで、その存在すら語られなかった、4枚目のディスクの全貌が明らかになった。4枚のディスクは、それぞれ【KYOKO編】【SNAKE編】【Lost One編】、そして【EXTRA】と名称付けられている。この4枚目はゲームではなく、3枚のディスクを遊び、エンディングへたどり着いた者だけが、その内容を見られるようになるのだ。クリア後の楽しいご褒美といったところだろうか。

おまけ劇場
声優インタビュー
サイン&コメント
音楽鑑賞
設定資料

メニュー画面。5つの項目があり、最下段の設定資料には、さらに4つのサブメニューが。

声優インタビュー
23人の声優さんたちのインタビューのコーナーです。

画面左の「進む」と「戻る」の項目で、話を聴きたい声優を選ぶ。Bボタンがキャンセル、AかCボタンを押すと質問が表示される。表示された質問を選ぶと、まるでインタビューのように声優たちの返答が音声で聴ける。

声優インタビュー

豪華声優の方々に「Lost One」についての話を聞く。収録風景の写真とともに、お気に入りのセリフなどがわかる。

物語と同じ声でプライベートなことまで語ってもらえるので、ファンならずとも感激もの。

進む
戻る
岩男潤子（法条まりな）

法条まりな役の岩男潤子さん。自分を動物に例えるとと質問すると「飼っているハムスターが他人に思えないくらい似ているところがあって、たくさん食べるところだとか、時間があれば寝ているところとか……」という答えが聴ける。

進む
戻る
子安武人（天城小次郎）

天城小次郎役の子安武人さん。インタビューの中にも出てくるけれど、ゲームが大好きで、その中でもお気に入りのキャラクターが小次郎だという。小次郎が主人公の、たとえば女難にあうといったゲームを1本作ってほしいそうだ。

ユーザーの皆さんに一言お願いします

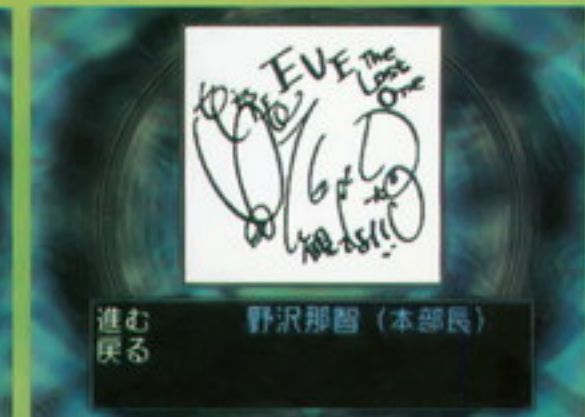
主人公桐野杏子役の今井由香さんは、サスペンスが好きなこともあって「Lost One」がとっても気に入っているという。「最後のセリフは思い出になるような、心に残るセリフでした。また杏子として出演できたらいいな」とのこと。

演じていて一番心に残ったセリフは何ですか？

おばちゃん役の水原リンさんなど、全部で23人のインタビューがある。質問内容は演じたキャラの印象や好きなセリフといったゲームに関することから、自分を動物に例えたらとか、一番関心のあることなど、多岐にわたっている。

ユーザーへのプレゼントが!!

サイン&コメント

ここでは、声優の直筆サインと、そこに添えられたコメントの色紙がずらりと見られる。

ここに揚げた色紙はほんの一部。それぞれの声優の人となりに触れられるコメント（単にゲーム中のキャラクタのセリフだったりもする。ただし、音声はない）と美しいサインが展示される。

音楽鑑賞

サウンド・セレクトで、好きな場面のBGMをいつでも聴ける。

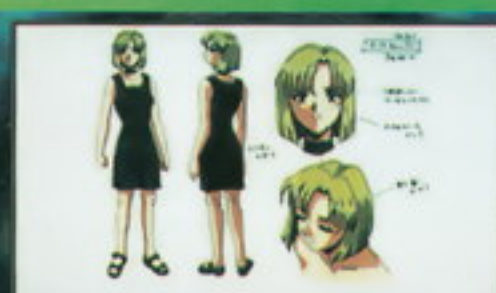
ムーディーなものからテクノ調まで、全部で23曲ある。操作は、左下の「次の曲」か「前の曲」にカーソルを合わせて、AかCボタンを押すと曲番号が変わる。その後、方向ボタンの右を押して、再生にカーソルを移動させ、ふたたびAかCボタンを押すと演奏が始まる。

設定資料

設定資料を選ぶと、さらに4つのメニューが登場。下に紹介する設定集のほか、次のページで紹介しているボツ原画やアニメのコンテ集といった、開発段階での設定画が見られる。

ゲームをクリアする前にエクストラ・ディスクを再生すると、右のような画面が表示されて内容は見られない。

設定集

キャラクターの設定画。顔のアップのパターンでは、表情や角度の違いによる変化も設定されている。また目や口の微妙な形までも作られている。全身画では、普段は見られない後ろ姿などもある。ムービー用だろうか？

設定集
ボツ原画集
イベント絵コンテ集
アニメ絵コンテ集

4枚目のエクストラ・ディスクの設定資料には、前ページで紹介した設定画のほかにボツ原画・イベント絵コンテ集・アニメ絵コンテ集といった、普通には見られない完成前のグラフィックがたくさん収録されているのだ。

ボツ原画集
禁断のボツ原画集だよっ！！

Bボタンを押してキャンセルすると、メニュー画面に戻れる。このとき、変な声が聴ける。

ボツ原画集

キャラクターを設定していく段階でボツとなってしまったグラフィック。ほとんどキャラクターの服装に関する不採用案が収録されているようなものなので、なんだかファッションショーを見ているみたいでもある。ボツにも捨てがたいものがある。

進む 没原画集09／09
戻る

これは服装だけでなく、キャラクター自体がボツになったもの。どうやら大司教のようだが、違う意味での胡散臭さが漂っている。

進む 没原画集07／09
戻る

鈴田夏海のコンパニオンのユニフォーム。イベント会場での服装だから派手なのはわかるが、右から2番目は、ちょっとセーラー戦士みたい。数々の場面を思い返し、このコスチュームに置き換えてみると、とっても笑える。

進む 没原画集08／09
戻る

清潔感のあるアルバイトの服装。幼く見えすぎるからボツ？

イベント絵コンテ集

イベント絵コンテ集
イベント画の絵コンテです。これが、本編ではあれになるのね

杏子編とスネーク編の2つに分けて、それぞれ7つの絵コンテが収録されている。

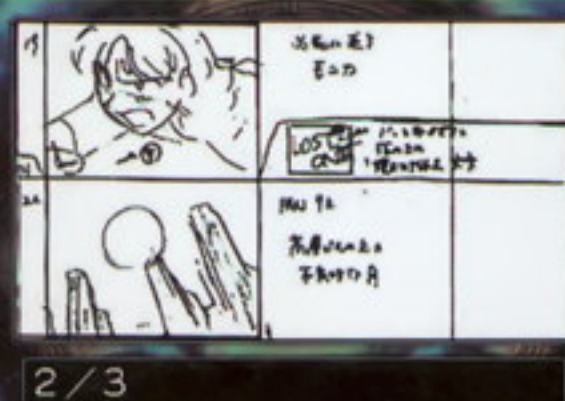
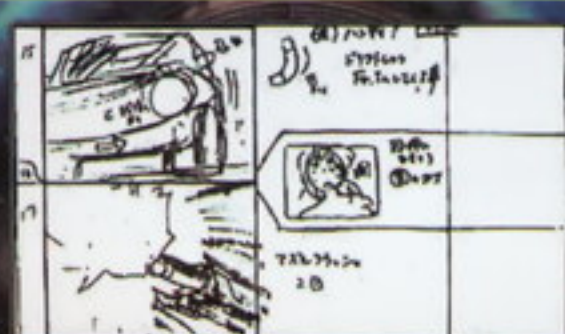
これはゲーム画面の中でも、通常とは違った構図の絵コンテだ。ストーリー展開によっては、人物が正面を向いて立っているだけでは、不自然になることがある。また動きのある構図が必要になることもある。それだけ重要ともいえる場面の元絵なのだ。

NO. シーズウェア
3／3

NO.7 シーズウェア
3／3

1枚の絵コンテを3分割にして画面に表示している。ときには、画面外の見えないところまで描かれていることもある。

アニメ絵コンテ集

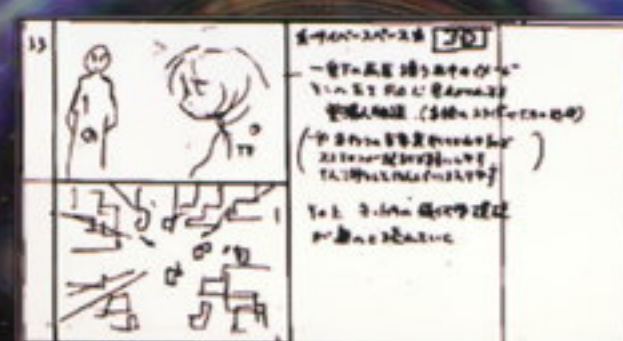
こちらはルシッドモーションによるアニメーションシーンのための絵コンテ。イベント絵に比べると、動きの説明に重点が置かれているためか、ラフな絵になっている。制作方法の違いによるものだろう。

2／3

進む
アニメ絵コンテ04／13
戻る

コンテに描き込まれた説明から、普段なにげなく見ている車などでも、細かい動きのための表現テクニックが必要なことがわかるだろう。

アニメ絵コンテ集
アニメーションの絵コンテです

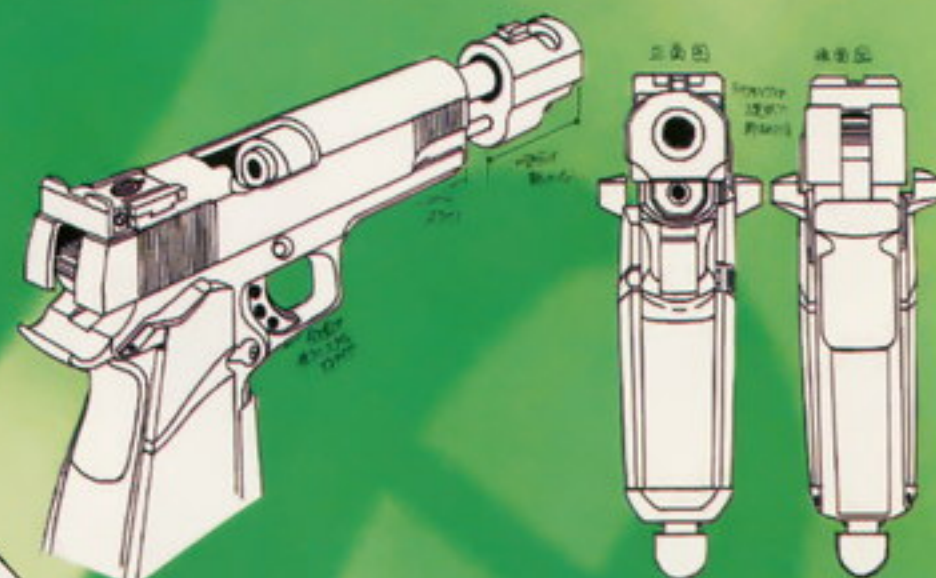
13枚の絵コンテが、見やすいサイズに分割して収録されている。もちろん全体の絵コンテのほんの一部だ。

アニメーションの解説ばかりでなく、伝言みたいなものがコンテの隅に書いてあることもある。

1／3

1／3

小物アイテムの設定資料

ゲームで一番目につくのはキャラクターや背景の設定だろうか。しかし、ここで紹介する道具の設定というのも、シナリオをよりリアルにするためには重要なことだろう。

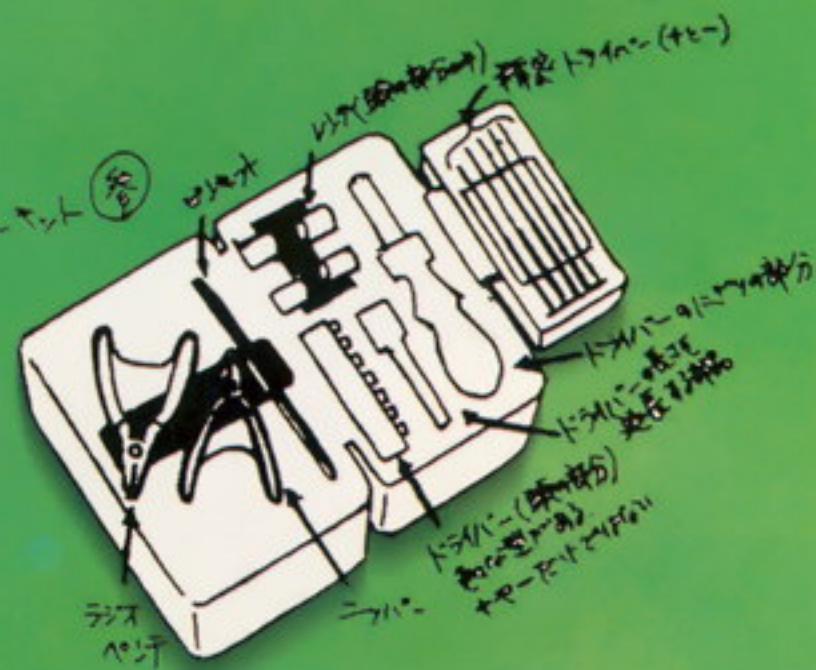
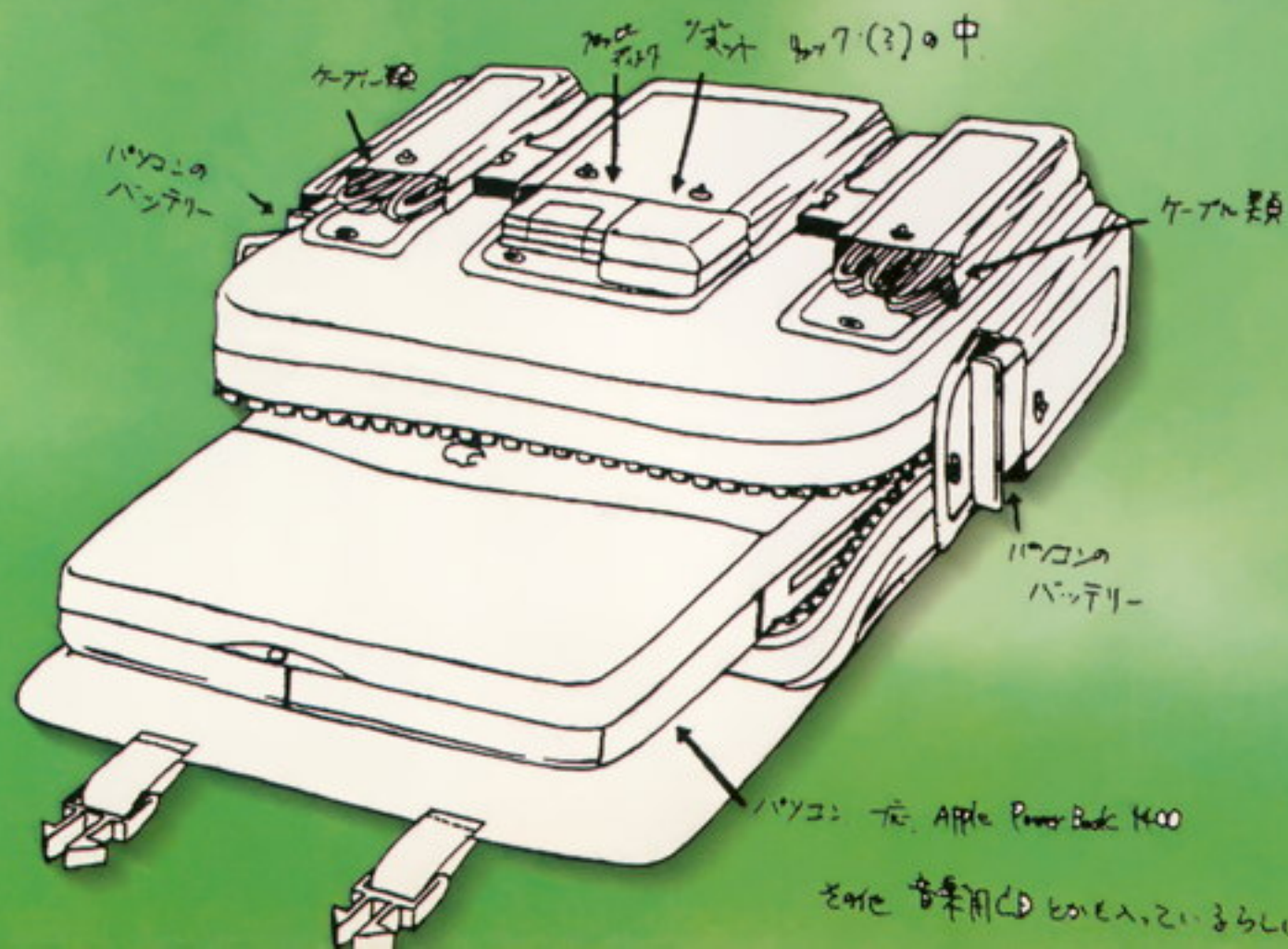
スネークと江国雄二の２人の持ち物の線画設定からは、どちらも現実的な小道具であることがわかる。しかし、これだけの設定にもかかわらず、ゲーム画面で見られるのはほんの一瞬だったりする。どこで使われるのか、プレイするときに注意して観察してみよう。

SNAKEの銃

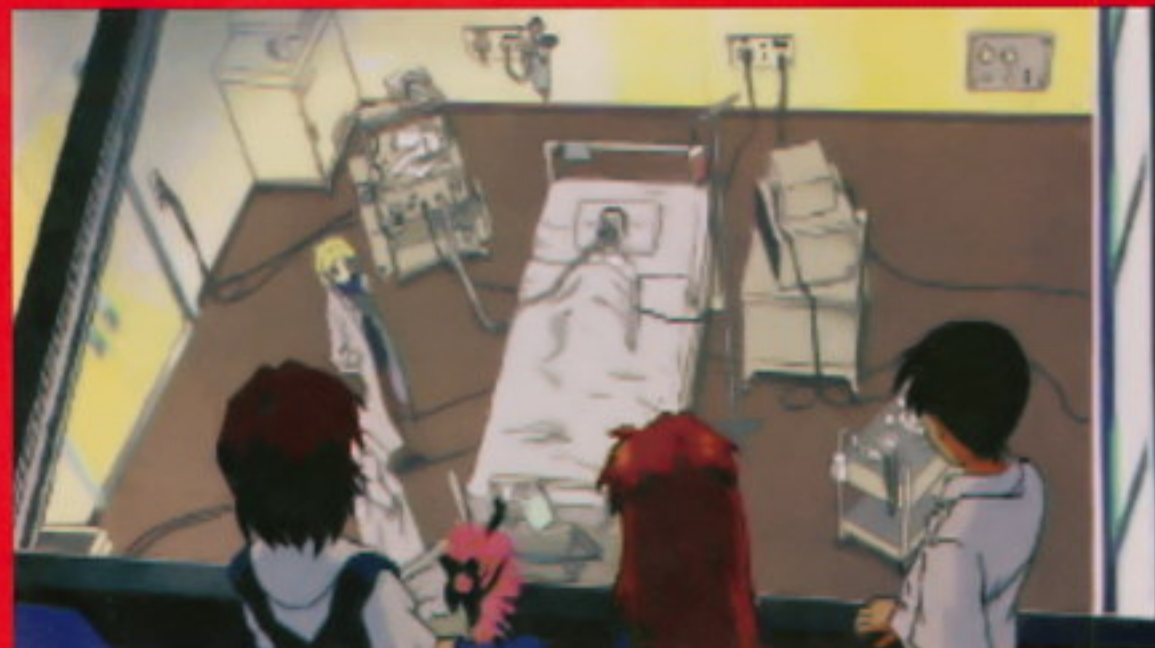
必要だからこそ設定するのだろうが、銃を描くのが好きで、半分趣味じゃないのかなと邪推してしまうほど細かく描かれたスネークの愛用品。でも、こういう設定があるからこそ、上のムービーシーンが生きてくるのだ。

江国雄二のリュック

いつも雄二が背負っているリュックには、ノートパソコンが入っているという設定がある。これがそのリュック。

パソコンにはウインドウズとマックという２大勢力があるけれど、雄二が持っているのはマックのパソコンということがわかる。そして、リュックの中に忍ばせているのか、ツールキットの設定画もある。これだけの道具を持ち歩いているから、どこからでもネットにアクセスできるのだろう。

ツールキッド

謎の移動物体は新型の人型兵器だと思われます

第３新東京市に出現した移動物体の正体は、人の形を摸して作られた新型の機動兵器だった。多数の精密なミサイル群、100ミリはある機関砲等、強力な武装を携えたそれは、移動中に自らの重量で崖を踏み崩し、白糸の滝へと転落。見るも無残な姿となって発見された。やがて内部からパイロットが収容されたことにより、物語は新たな局面を迎えることとなる。謎が謎を呼ぶ中盤以降の物語を、ネタばらしにならぬよう慎重に追っていく。

移動物体騒ぎのあった翌日にやってきた転校生、霧島マナ。アスカは彼女がEVAに害成す勢力のスパイだと断定するが、真相やいかに？

謎の移動物体とマナを結ぶ接点とは？

新世紀 NEON GENESIS EVANGELION 鋼鉄(こうてつ)のエヴァンゲリオン ガールフレンド

●セガ●3月26日発売予定●6,800円●2枚組

「シンジ君は、私のこと信じてくれるよね？」

特報 SPECIAL REPORT

人型兵器から収容されたパイロットはシンジたちと同世代の少年だった!?

先週お伝えした芦ノ湖でのデートから数日。浮き足立つシンジの元に、破損した人型兵器からパイロットが発見されたとの知らせが舞い込んできた。そのパイロットは、なんとシンジ達と同じ年頃の少年であるという。現地で回収作業に当たったアスカいわく、パイロットが収容された先はNERVの中央病院でなく外部の病院、しかもそれが戦略自衛隊病院だということだが、なぜ戦略自衛隊がこの件に関与してくるのだろうか？　ゲンドウやリツコ達NERVの首脳はどうも何かを知っているようなのだが……。疑惑の種は尽きない。

それは“科学者”としての性なのか

「シンジ君達と同じ中学生くらいの男の子ですって」と語るリツコ。機動兵器のパイロットの話だ。病院まで見に行くため本日の実験は中止とのことだが、去り際「とっても楽しみ」という言葉がささやかれる。意味ありげなそのセリフに、シンジはなにやら不穏なものを感じ取る。「リツコさんって、時々ものすごく恐い気がする……」。彼女が去った後、率直な感想をもらすシンジだった。

その収容先が聞いて驚き、戦略自衛隊病院なのよ

アスカをともない戦略自衛隊病院へ

黙して語らぬリツコ達に業を煮やしたアスカは、直接病院まで行ってみようと提案する。そこで彼らが見たものは、ベッドに横たわる少年と、花束を持って駆けつけたマナの姿だった。マナは少年が前の学校の同級生で、自分は見舞いにやってきただけと言う。なぜマナの元クラスメイトが移動物体のパイロットに!?　ともかく、部外者がここにいてはあらぬ疑いをかけられると、シンジはマナを連れて病院を後にする。

ヘー♪　意外と大きい病院なんだ

アスカに言わせれば「あんまり入院したくない名前の病院」という戦略自衛隊病院。至極もっともな意見である。

葛藤 二律背反

転校生、霧島マナ。自分に好意を寄せてくれる人。だが、あまりにも秘密めいた言動が多いことも事実。不意に「みんな、私のせいかもしれない……」とつぶやくマナに、誰にも言わないから自分にだけは話してほしいと言うシンジ。だが、マナはそれ以上話そうとはせず、シンジもそれ以上問うのをやめたのだった。

アスカ、ミサト、レイ、そしてNERVのみんな。自分はもしかすると彼らを裏切ろうとしているのかも知れないと悩むシンジ。マナの秘密とは一体!?

「僕が秘密を知らなければそれで済むんだ…」

でも、もしその秘密がネルフやエヴァにとって重大な事だったら、それは・・・

マナとの関係は壊したくない。しかし、そのためにNERVの人々を危険にさらすわけにもいかない。もしもアスカが言うようにマナがスパイだとか、それに類するような秘密があるのなら、このままの関係を続けるわけにはいかない。だが、マナも言いたくないようだし、今は知らなければそれで済む、と自分に言い聞かせようとするシンジだが……。

※記事中の画面写真は開発中のものです。

今秋エルフが放つ最新作、その名は

特報 SPECIAL REPORT

編集部に届いた1枚のファクシミリ。それは何げない書面に見えた。――「エルフ新作発表のご案内」。そこには秋に向けて開発中の「ワーズ・ワース」というタイトルが記されていた。そして、それとともに添えられていたのが、上で紹介しているキャラクターのビジュアルなのである。重大な発表と、それには似つかわしくないほどのひかえめな書面。「ワーズ・ワース」といえば'93年にパソコンで発売され、大きな評価を受けたタイトル。冷静でいられるはずがなかろう。本誌はさっそくエルフに連絡を取り、取材の約束を取りつけることに成功した。

以下は、そこでの質疑応答をまとめたものである。

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

――「ワーズ・ワース」とはパソコンで発売されていたあの「ワーズ・ワース」でしょうか。

「ズバリ、今回の『ワーズ・ワース』はパソコン版からの移植です。見栄を張ってオリジナルと言いたいところですが、すでに2枚ある舌が3枚になりそうなのでやめておきます。この『ワーズ・ワース』というタイトル、多分みなさんはご存じないと思います。発売されたのは'93年で今から5年も前の話ですし、5年も前といったらオギャアと生まれた子供が、来年は○○ちゃんも小学校ね～、なんて言ってしまうほどの月日が経っているわけですから。

――原作（パソコン版）ではRPGでしたが、サターン版ではどのような形になりますか。

「おっしゃるとおり、『ワーズ・ワース』はポリゴン3DダンジョンRPGです。簡単に言ってしまうと、怪物クン達と闘いながら最終目的を達成するためレベルアップに励み……となってしまいますが、これだけではとても売れるとは思えません。そして売れるとは思えないゲームを、わざわざ世の中に送り出そうとも思っておりません。できるだけ早く読者の方にも目に見える形でお届けしたいと思いますので、もうしばらくお待ちください。

――「ワーズ・ワース」の世界設定はどのようなイメージでしょう。また、どういったプレイヤーが楽しめるものをめざしていますか。

「『ワーズ・ワース』は、中世の雰囲気を漂わせた物語です。それよりも――パソコン版をやられた方にはわかって頂けると思うのですが――ある意味このタイトルはそれ以降当社が発売するソフトのルーツとなったシナリオ……というか物語の表現方法をしているのです。詳しく話すとネタバレになりますので控えますが、とにかくこの表現方法が元となってそれが『ドラゴンナイトⅣ』へと繋がり、『同級生2』や『野々村病院の人々』などにも応用されました。そういう意味では損をさせないという自信もありますし、初めてこのソ

WORDS WORTH ワーズ・ワース

フトと出会う方にもきっと楽しんで頂けると思います。ですからRPGというより、ジャンルにこだわらず楽しいゲームをお届けできると自負しております。
——今回、この魅力的なキャラクターデザインを手がけたのは誰ですか。
「これは『同級生2』OVAでお馴染みの「りんしん」先生です。今回も非常に魅力的なキャラクターを多数作り出していただきました。
——年齢推奨についてはどうなりますか。
「『ワーズ・ワース』は18歳以上推奨のタイトルです。男女のかかわり合いは物語に深みを与える欠かせない要素ですので、必要と思われる部分には積極的に挿入します。
——最後に読者の方々に「ワーズ・ワース」最大のセールスポイントをお話しください。
「現時点ではキャラクターということになってしまいますが、もちろんセールスポイントがそれだけというわけではありません。エルフはより多くのニーズに合わせたゲーム作りを常に心がけています。特にダンジョンものにおける難易度という部分に関しては、ここ数年で激しく変化しているとも思われますので、より多くの人達が気軽に楽しんで頂けるよう、細心の注意を払って制作を進めるつもりです。つまりはていねいなつくり、これが最大のセールスポイントでしょうか」

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

いかがだろうか。上の話は、パソコン版をやった人にもそうでない人にも、おぼろげながら「ワーズ・ワース」にイメージを膨らませる手掛かりとなったはずである。

今わかっていることをまとめれば、パソコン版「ワーズ・ワース」の移植であること、3Dポリゴンを使用したRPGであるということ、上のイラストにあるキャラクターが登場すること、である。

正直に言って、現段階でサターン版「ワーズ・ワース」が凡百のゲームとどう一線を画するのか、具体的な形は見えてこない。パソコン版発売からおよそ5年。サターン版がただの移植には留まらないであろうことは予想できる。そして、話の最後で聞けた「ていねいなつくり、これが最大のセールスポイント」、この言葉が信じるに足るものであることは確信できる。それはこれまでの同社の作品をプレイしたユーザーなら同じ気持ちだと思う。

さて、秋に向けて期待のこの一本、続報が入りしだいお届けしていきたい。

●エルフ　●今秋発売予定　●価格未定　●RPG　●18歳以上推奨

指揮官の采配が多くの運命を左右する

機動戦士ガンダム
ギレンの野望

特報 SPECIAL REPORT

●バンダイ●戦略シミュレーション●4月9日発売●6,800円●1人プレイのみ●全年齢推奨

激戦の中に存在する、あらゆる if の結末がここにある

「ギレンの野望」における戦局は、指揮官であるプレイヤー自身が指令を出すことで展開していく。当然ながら、その指令はテレビ版や劇場版では見られなかった局面をも生み出すことになるだろう。サイド3の独立宣言に始まった1年戦争は、プレイのたびに、誰も見たことのない歴史をたどっていくことになるのだ。

今回の記事ではそうした「if」の流れを、序盤の部分に限って紹介してみた。だが、もしもホワイトベース隊が存在していなかったなら連邦は勝利できたか？　あるいはシャアが開戦直後に消息を絶っていたなら？　など、1年戦争に潜むさまざまな「if」の結末は、自らの手で確かめてほしい。なお、展開によっては、連邦にもジオン公国にも属さない第3勢力の登場など、意外な展開もありそうだ。

誰も見たことのない歴史の行く末を……

開発NO.　036
開発予算　2.000
開発期間　6

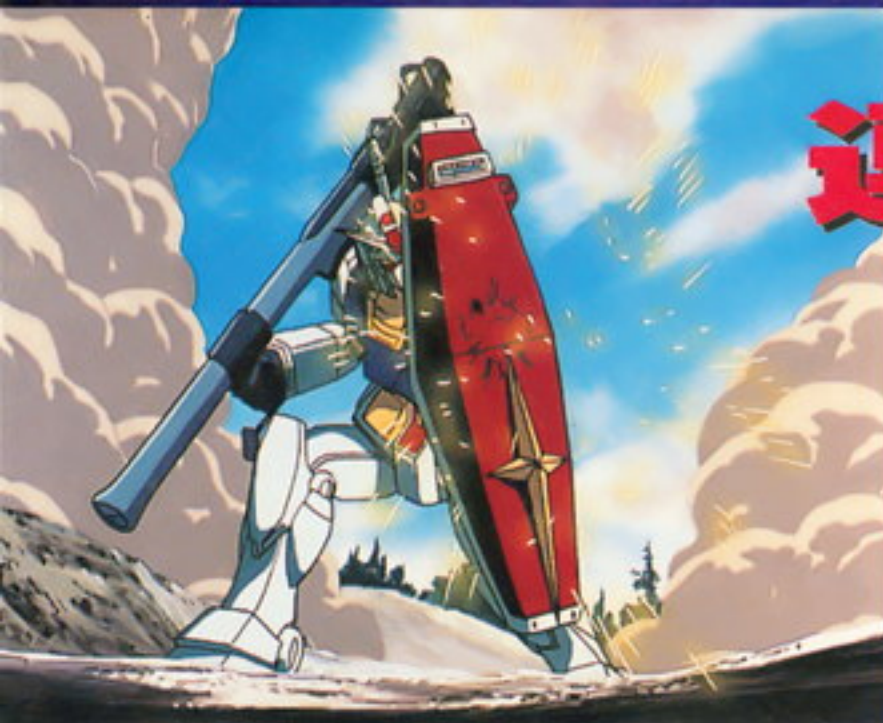
敵兵器の開発

諜報部が入手した敵兵器の開発設計図を解析し敵兵器の開発を行う。未知の軍事技術が使われているため、通常の倍程度の開発期間を必要とする。

ゲーム中に登場するさまざまな選択肢に答えることで、1年戦争の歴史は変わっていく……。

YES
NO

木馬がその作戦に参加するという情報も…
私は　木馬に黒い三連星を差し向けようと
思うのですが　ぜひ　許可を頂きたい！

ジオンのモビルスーツ"ザク"同士での戦闘。原作ではあり得なかったシチュエーションである。

連邦側から見た1年戦争とそのゆくえ

その実力から、連邦側でプレイするとあらゆる所で見えてくる、ホワイトベース隊に関する「if」。ここからも、彼らの影響力がいかに強かったかがわかるだろう。もしも彼らがいなかったなら——？

ホワイトベースの伝説はここから始まった

「その存在なくして連邦の勝利はなかった」とも言われる第13独立部隊“ホワイトベース”。「V作戦」の発動こそが、彼らの伝説の幕開けとなるのだ。

「V作戦」の結晶、RX-78ガンダム。試作機のため、カラーリングは黒が基調となっている。

V作戦ついに始動

開戦当初から猛威を振るうジオン軍の新兵器“モビルスーツ”。それに対して連邦で進められたのが、ジオンのザクを凌ぐ力を持った連邦製モビルスーツと、その運用のための強襲揚陸艦ペガサス級の建造計画である。「V作戦」と呼ばれたこの計画で開発されたモビルスーツ部隊こそが、後に連邦を勝利に導く“ホワイトベース隊”なのだ。

ジオンのモビルスーツに対抗する手段として検討を行っていた「V作戦」に ようやく 実現の目途がつきました

V作戦が完了するまでは、物量でザクを止めるしかない。

開発NO. 091
開発予算 1,500
開発期間 2

コアブロックの開発
RX系MSの中核を成す戦闘機を開発する。翼とコクピットを折り畳むことで、MSの上下パーツと合体するコアブロックに変形する。

先の大戦で失われた 宇宙艦隊の再建を果たさねば 我が軍の勝利はありえません 宇宙艦隊再建計画「ビンソン」を提案します

現行の戦艦を強化する「ビンソン計画」も、「V作戦」と並行して進められた。

コアファイターをはじめとする、いくつかの新兵器が順に開発されていく。

開発NO. 016
開発予算 -------
開発期間 -------

開発終了
兵器の開発が終了しました。重要拠点での生産が可能です。

サイド7遭遇戦

「V作戦」完了間際、サイド7の極秘施設はジオンの“赤い彗星”シャアに発見され、奇襲を受けてしまう。

壊滅的な打撃を受けたホワイトベースだが、天才的なパイロット能力を持つ少年アムロら、民間人の力を借りて窮地を脱することに成功。レビルは新兵器を彼らに任せるのか、また軍人として再編成するのか、決断を迫られることに……。

if ホワイトベース隊を解散させよ

ルナ2司令 ワッケインです
サイド7が敵の攻撃を受けホワイトベースが
ルナ2へ保護を求めてきました

存続
存続させると、ホワイトベースは自力でジャブローを目指すことに。

将軍… 彼らをお願いします
我々にできることといえば 彼らの幸運を祈ることだけです

ホワイトベースを解散させると、配置されていた人員、兵器の運用が自由に行える。
解散

ところで…
今後のホワイトベースと乗組員の処遇は
どうなさるおつもりでしょうか？

負傷と死亡

キャラクター選択

ブレックス	[ミハイゾク]
シナプス	[ミハイゾク]
ワッケイン	[ルナ2]
バスク	[ミハイゾク]
ニッカード	[マドラス]
ジャマイカン	[ミハイゾク]
クリス	[ミハイゾク]
シロー	[ミハイゾク]
ユウ	[フショウチュウ]
カレン	[ミハイゾク]
サラ	[フショウチュウ]

マチルダvs三連星など、兵士が死亡するイベントが発生すると、その兵士はもう戦線復帰することができない。しかし通常の戦闘で負けたときは、一定期間をおけば戦線復帰が可能なのだ。積極的に戦闘に参加させよう。

大気圏突入！

民間人までも戦争に動員してしまう寒い時代だと思いつつも、連邦本部ジャブローへの兵器運搬を彼らに任せるレビル。しかし大気圏突入直前に攻撃を受けたホワイトベースはガルマ・ザビの守る北米へと不時着してしまう。そんな中、疲弊しきったホワイトベースへの補給がマチルダから提案されるのだが……？

ホワイトベースは 大気圏に突入する際に赤い彗星シャアの攻撃を受け 進路を変更し 北米に降下したようです

敵の追撃を受けたホワイトベースは北米に不時着。

if ホワイトベースへの補給を停止

補給部隊の派遣を渋ると、ホワイトベース隊は敗北してしまう。

補給さえできれば 自力で この危機を切り抜けることができるかも知れません
私を 行かせて下さい！

YES
NO

報告します 北米大陸に誘いこまれた
ホワイトベースは ガルマ地上軍に敗北
しました ホワイトベースとモビルスーツは

地球攻撃軍司令官ガルマ・ザビが
ホワイトベースの攻撃によって
戦死したという情報も入っています

激戦をかいくぐったニュータイプ部隊

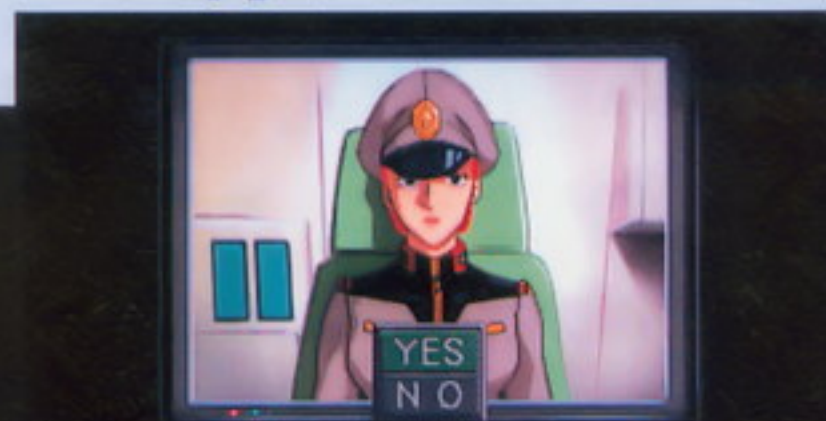
"赤い彗星"シャアを驚愕させるほどの実力から、ジオンの強敵たちに狙われることになるホワイトベース隊。この激戦の中にも数々の「if」は存在する……。

青き巨星ランバ・ラルの襲撃

マチルダの補給を受け、ガルマの攻撃を凌いだホワイトベース隊は、たて続けに"青き巨星"ランバ・ラルの攻撃を受けることに。ここでもマチルダから補給部隊派遣の提案がなされ、やはり補給を渋るとホワイトベース隊を失うことになる。ホワイトベースとモビルスーツは破壊され、兵員たちは負傷扱い(死亡はしない)になってしまうのだ。

if ホワイトベース隊、ランバ・ラルに敗北!?

テレビ版でお馴染み"青き巨星"ランバ・ラルの襲撃。

ホワイトベースから
青い巨星ランバ・ラル率いる独立部隊の
攻撃を受けたと報告がありました

それならば　ぜひ　もう一度
ホワイトベースへの補給を許可して下さい
見てみたい気がします　彼らの行く末を…

YES
NO

ホワイトベース隊に期待するマチルダ。再び補給を提案してくる。

補給隊より報告します
ホワイトベースは　ランバ・ラル隊の残党と交戦し　これを撃破することに成功しました

補給部隊を派遣すると、ランバ・ラル隊撃退の報告が入る。

報告します　ランバ・ラル隊の襲撃によって
ホワイトベースは敗北しました
乗組員の救助には　成功しましたが

オデッサ作戦

「V作戦」によって開発された新兵器で勢いを取り戻した連邦は、ジオンの地上部隊を徹底的に駆逐すべく、重要拠点オデッサの奪還作戦を開始した。テレビ版ではホワイトベース隊が参加していたが、ゲームでは彼らへの参加要請を出さない、という「if」が存在する。

当然、すでにホワイトベース隊が解散していたならその選択肢は登場しない。

if ホワイトベース、オデッサ作戦に参加せず

我が軍は　緒戦の惨敗から立ち直りつつある
ジオンの地上での生命線「オデッサ」を
奪還することができれば…

オデッサを制圧すれば、ジオンの地上勢力は一気に弱まる。叩くなら今だ！

ジオンも必死の覚悟で守りを固めてくる。半端な戦力では落とせない。

STRATEGIC POINT / ODESSA

部隊表示　拠点表示　地球連邦　ジオン公国　中立　START 切り替え

ホワイトベースをオデッサ作戦に参加させ
後方撹乱をやらせようと思うのだが
何か気に入らんことでもあるのかね

敵のモビルスーツ技術も格段に進歩を遂げている。自軍の技術力は十分だろうか？

木馬のいない激戦が…

黒い三連星の出撃

オデッサの戦いでジオンが投入してくる、ガイア、オルテガ、マッシュの3人からなる強豪"黒い三連星"。テレビではホワイトベース隊所属のガンダムに倒された彼らだが、ホワイトベース隊への補給を行っていたマチルダが犠牲になってしまっている。

ホワイトベース隊が作戦に参加していなければ、マチルダは死なずに済むのだが……。

まったくだ　黒い三連星の強さを
奴らに思い知らせてやろうぜ！

if マチルダが三連星に遭わなければ

ホワイトベース隊がオデッサ作戦に参加した場合でも、作戦中の補給を行わなければマチルダは死なずに済む。その代わりに、ホワイトベース隊が三連星に敗北を喫してしまうのだ。

報告します　黒い三連星との戦闘で
ホワイトベースが敗北しました
乗組員の救助には　成功しましたが

しかし　残念なことに…　この戦闘で…
「マチルダ・アジャン」は戦死しました
ホワイトベースを守るために　壮絶な最後を

マチルダを救うことができず……

特殊任務と人事コマンド

上に挙げたホワイトベース隊への補給など、特殊な任務に就いた人物はたとえ出撃中であっても、強制的にイベントで発生した任務に就任することになる。イベント任務に就くことが多いシャアなどを使って敵の拠点を攻めるときは、イベント任務に主力兵士を持っていかれないような戦略を立てたい。

北米に出撃中のマチルダが一瞬にしてイベント任務に就任する。

就任すると

ありがとうございます
補給部隊を編成し　ホワイトベースの
降下ポイントに急行します

ジオン軍側から見た1年戦争とそのゆくえ

テレビ版、劇場版とはまったく逆、つまりジオン側から見た1年戦争にも多くの「if」が存在する。重要な局面での采配ひとつが戦局を変えるこのゲームでは、ジオンの勝利も夢ではないのだ。

鋼鉄の巨人が宇宙（そら）から地上へと降り立つ

1週間戦争、ルウム戦役を終えて疲弊したジオン軍の作戦は、地上への侵攻だった。コロニー国家が長期戦を行うには大量の鉱物資源が必要だったのである。

オデッサを制圧すれば、地上侵攻への足がかりを得たことになる。鉱物資源を生かしてモビルスーツを生産せよ。

地球侵攻

地球降下の最初の目的地となったのが、豊富な鉱物資源がその地下に眠るオデッサである。HLVと呼ばれる大気圏突入用ポッドに乗って降下してくるモビルスーツは、その機動力と破壊力で物量にまさる連邦軍を圧倒した。旧式の戦車や戦闘機しかもたない連邦軍を撃破することはモビルスーツを擁するジオンにはたやすい作戦だったのである。

いよいよだな！　兄貴！
ソロモンから発進した　降下部隊は
あと少しで　地球降下ポイントへの集結を

地上を蹂躙していくジオンの新兵器

敵防衛部隊　沈黙！
増援が送られている様子もありません

第2次地球降下作戦

オデッサの鉱山基地を制圧したジオンが次の標的として選択したのは、北米に位置するニューヨーク、カリフォルニアの2大拠点である。連邦本部ジャブローに肉薄したこれらの拠点を制圧し、ジャブローに出入りする連邦部隊を偵察・牽制しようというのだ。

南米のジャブロー基地を牽制するためにも
この地域の占領は必要である
オデッサで見せた　我らジオンの強さを

連邦の海軍基地を撃破せよ

連邦がモビルスーツを開発する前に速攻を仕掛けよ！　地球降下作戦は速やかに資源を手に入れることが目的なのだ。

北米に位置する2つの重要拠点を一挙に制圧するのだ。

アメリカ西海岸に位置するカリフォルニアベースは連邦軍の海軍基地。この拠点を撃破することで、ジオン軍は連邦の海軍技術を得ることができるのである。

STRATEGIC POINT / CALIFORNIA

拠点内部のマップも、半分が海なので機動力の高い飛行部隊が重宝する。

連邦の潜水艦技術を入手

カリフォルニアを制圧すると、連邦製の潜水艦をほぼ無傷で入手することができる。ジオンは海洋を利用して地球制圧を行う術を手に入れたのだ。ここで先見の明に優れたキシリアが潜水艦部隊の設立を提案するが……？

連邦軍海洋基地　カリフォルニアベースを
制圧し　連邦の潜水艦を無傷で
入手することに　成功しました

開発NO. 115
開発予算 3.000
開発期間 6
潜水艦の開発
カリフォルニアベース制圧の際に手に入れた連邦軍の潜水艦に改修を施し、新型潜水艦を開発する。

カリフォルニアで得た連邦の海軍技術をフィードバックしてジオン製の潜水艦を建造。

if 潜水艦部隊の設立でキシリアの権力増大

海洋での行動拠点が必要です
太平洋の中心に位置する　ハワイ諸島ならば
その役目を十分に果たすことができます

潜水艦が完成し、海路の使用が可能になるとハワイ諸島にある軍事拠点の攻略が可能になる。戦闘能力はさほど強力ではないが、兵器の運搬が楽になる。

総帥　広大な地球を支配するためには
海洋制圧こそが　最良の手段であることが
旧時代の戦史によって証明されています

潜水艦部隊の設立で、先見の明に優れたキシリアの権力が増大する。

連邦の「V作戦」を捕捉

連邦の新兵器開発計画を察知した“赤い彗星”シャア。彼は即座に計画が実行されている中立コロニー、サイド7へモビルスーツ1個師団を送り込んだ……。

連邦のトップ・シークレット

「V作戦」と称され、サイド7で進行中の連邦の作戦は、連邦製モビルスーツと、その運用のための母艦を開発する、というものであった。

その作戦現場をキャッチしたシャアはザク3体をサイド7に投入、作戦施設の破壊を行うことに成功する。

奇襲を受けたホワイトベースは多くの兵員を失い、シャアの「V作戦」せん滅は完全に成功したかに見えたのだが……。

YES
NO
何か関係が　あるかもしれん
赤い彗星のシャアを　サイド7空域の
調査に向かわせたい

中立コロニー・サイド7でのゲリラ戦

連邦の新兵器は、民間人の少年の手によって瞬く間にザクを破壊した。「V作戦」の成果は、民間人の手によって守られたのである。一方、シャアはドズルの命令でサイド7を視察することになるが……。

突如動き出した連邦の新兵器ガンダム。ザクでは彼を止めることができないのだ。

ホワイトベース追撃

サイド7を脱出したホワイトベースがジャブローを目指す最中、シャアはまたも彼らを捕捉し、新兵器が南米ジャブローに運搬されることを阻止する。さらなる追跡をもくろむシャアだったが、しばらくの間「V作戦」を追い続けていた彼の部隊は、物資の補給なしにホワイトベースを追跡することが不可能なところまで疲弊していたのである。

if シャアが消息不明!?

ホワイトベースを追跡するシャアの補給要請を断ると、なんと彼は消息を絶ってしまう。超越的なパイロット技能を持ち、“赤い彗星”とまで呼ばれる男を失うのは大きな痛手だが、これは今後の戦局にどう影響するのだろうか。

我々だけでは「V作戦」の追跡は不可能です
以後　ガルマ様の地上軍と合流し
木馬攻撃の支援を行います

ホワイトベースを追跡するシャアから、補給部隊派遣の要請がくる。ここでの選択がシャアの運命を決めるのだ。

シャアの消息が不明!?　天才パイロットの戦線復帰はあり得るのだろうか？

兄貴！　赤い彗星が「V作戦」にやられた！
奴の消息は不明だ…
V作戦の威力は予想以上だ！

ガルマ、ホワイトベースを迎撃

ホワイトベース、北米に不時着。その報を聞き迎撃に乗り出した地球方面軍総司令官ガルマ・ザビ。テレビ版では敵の策にはまり、その身を滅ぼしてしまった彼だが、はたしてゲームでは……？

シャアの報告どおり　ジオン地上軍は
北米に降下した「木馬」を迎え討ちます！
私の実力を　ご覧になって下さい

if シャアがいなければ、ガルマは死ななかった!?

対ホワイトベース戦でのガルマの死にはシャアの謀略が関わっていた。ここではシャアが消息不明になる、という「if」が存在するため、ガルマが生き延びるという「if」もまた存在しているのだ。

そして…　残念なことに
ガルマ様は　木馬に特攻をしかけ
戦死なされました…

ガルマを死なせてしまったシャアを処罰するイベント。これも後の展開に関わってくるのだろうか。

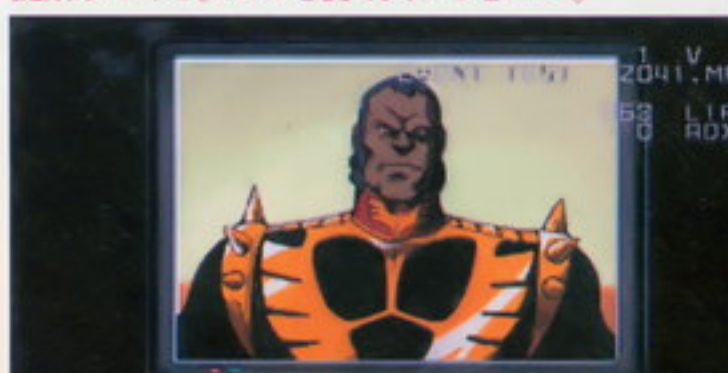
シャアには　謹慎処分を申し渡し
故郷に帰ってもらう
これで国民にも示しがつくというものだな

急襲、ランバ・ラル

ガルマが倒されると、仇討ちとしてランバ・ラルを向かわせるよう、ドズルが提案してくる。これを拒否すると、ドズルのギレンに対する信頼が少し薄れてしまうようなのだが…。

兄貴！　木馬のことで相談がある
ガルマの仇を討つために
木馬に　青き巨星ランバ・ラルを派遣する

if 誰の提案を採用するのか……？

ドズルがランバ・ラル隊にドムを与えるように提案してくる。これを受け入れると……。

新型MSドム一個小隊を送ろう
ドムならば「V作戦」にも
ひけを取らないだろう　いいだろう　兄貴？

YES
NO
より効果的な使い道があるはず！
総帥！　ランバ・ラルへのドムの支給は
お取りやめ下さい！

キシリアの反対を受ける。身内の叛意が高まると、なんらかのイベントが発生するのだろうか。

ガルマの死は犬死にか!?

ガルマが死ぬと「国葬」イベントが起こせるようになる。実行すると兵の士気が上がるが、弟の死をも利用する哀しいイベントだ。

ガルマの死は　ガルマ一人の死ではない…
全回線を使い　全世界に
この国葬を流すのだ！

弟が死んだら、それさえも利用する。哀しい時代である。

地球の引力に引かれた者たちが

今、反旗をひるがえす……
第三の勢力 ティターンズ発足

このゲームでは、戦局によって1年戦争の時代には登場しなかった勢力が発足する。
登場条件など、詳細は公開できないが、登場する新勢力はティターンズなど3勢力が確認されている。

終わりなき激戦の中、連邦内部からジオン・連邦のどちらにも属さない第3勢力が誕生した。
不甲斐ない連邦上層部と、汚らわしいスペースノイドたちを駆逐するため、ジャミトフ・ハイマン、バスク・オムらが今、立ち上がる！

V作戦は知っているな？ その軍事技術をアナハイム社に提供したのだよ…

つまり それと引き換えにアナハイムの持つ ジオンの軍事技術の提供を受けたということか

ジャブロー基地、急襲

地上にある重要拠点も、そのほとんどがジオンの物となり、コロニー国家に欠けていた海軍技術も手に入れた。後に残すは本部基地、ジャブローの制圧だ。

マッドアングラー隊設立

カリフォルニアで得た海軍技術をさらに発展させ、巨大潜水艦マッドアングラーを完成させたキシリア直属の技術班。
やがて彼女はマッドアングラーを中心とした特殊部隊の設立を提案してくるのだが、キシリアの先見の明に賭けてみるか？ それとも？

総帥 提案があります
水中から 諜報活動及び破壊工作活動を行う特殊潜水部隊の設立を提案します

if マッドアングラー隊の設立許可は出すべきか……!?

マッドアングラー隊を設立するとジャブロー基地発見の報が！

マッドアングラー隊より 報告します！
木馬に潜り込んだ スパイ107号から
木馬はジャブローに向かったという

キシリアから提案されたマッドアングラー隊。
設立を許可すると、シャアからジャブロー基地発見の報告が入り、拒否するとキシリアの叛意が高まる。どちらが有利かは目に見えているが、拒否した場合にしか起きないイベントも……!?

ザビ家内に流れる不穏な空気

ジオン側からゲームを開始し、数あるイベントをこなしていくと気付くのが、ドズルやキシリアの提案を拒否したときに流れる不穏な空気だ。テレビ版や劇場版でギレンがデギンを殺害したり、キシリアがギレンを殺害したりしたことからもわかるように、もともと野心の強いザビ家はこのゲーム中でも決して一枚岩ではない。ゲーム展開への影響は定かではないが、とにかくイベントが多いこのゲームのこと、徹底的に反感を買ってみると何かが起きる可能性も……？

ザビ家の内乱も……

YES
NO

なんだって！
相手は「V作戦」かもしれんのだぞ
考えなおしてくれ！

提案を拒否すると、ギレンに対する叛意が高まるのがわかる。

しかたありません 申請は取り下げます
しかし これで地球侵攻作戦の達成は難しくなりますぞ 後悔なさるな！

未知なる危険

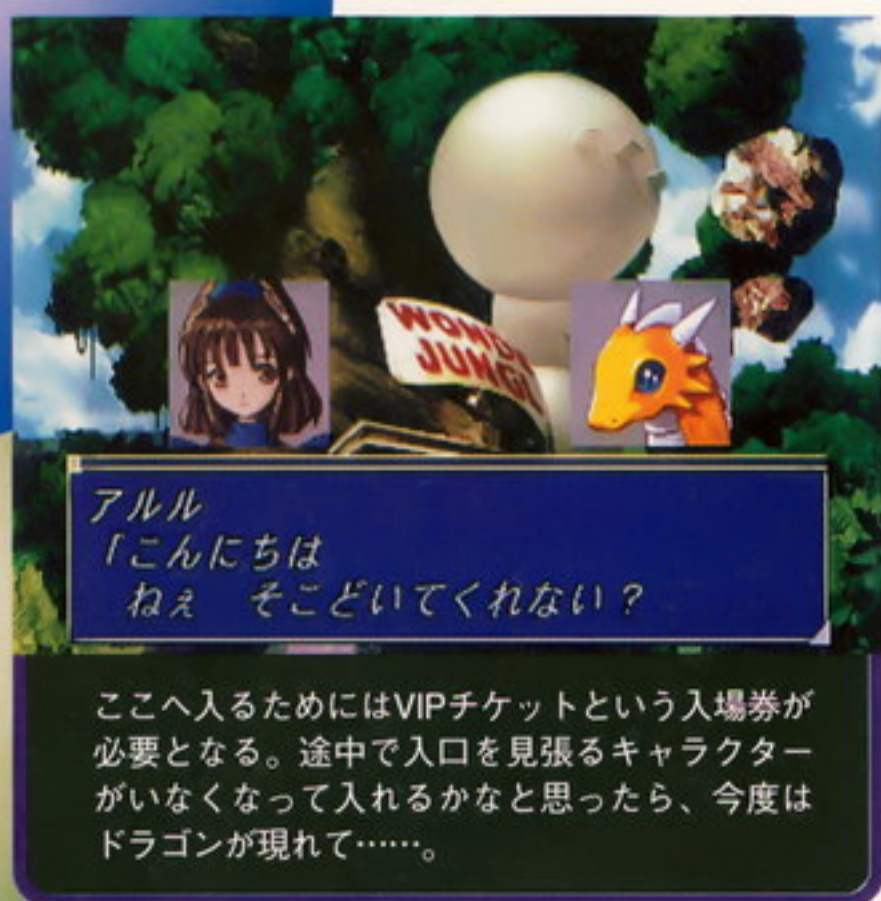
ゲーム後半になってようやく入場できるハイレベルなアトラクション「ワンダージャングル」&「ホラーハウス」。今回の「わくぷよ」は難攻不落のダンジョン内部を初公開。多彩な仕掛けが君を待つ!

わくわくぷよぷよダンジョン

特報 SPECIAL REPORT
完成度 90%

●コンパイル
●4月2日発売
●5,800円
●RPG
●1人プレイのみ
●全年齢推奨

アルル
「こんにちは
ねぇ そこどいてくれない?

ここへ入るためにはVIPチケットという入場券が必要となる。途中で入口を見張るキャラクターがいなくなって入れるかなと思ったら、今度はドラゴンが現れて……。

アトラクションNO.5 ワンダージャングル

鬱蒼と草木が生い茂る森の中をイメージした、緑あふれるアトラクション。このあたりのダンジョンともなると1フロアごとの広さもかなりのもので、各部屋のつながりもいっそう複雑になってくる。モンスターは主に獣や爬虫類といった力押しメインのパワフルな奴ら。そうしたキャラクターが群れをなして襲いかかってくるので、防御をガッチリ固めてから応戦しよう。

小部屋には足を踏み入れた途端、敵がわんさか出現する危険な場所がある。引き返すか、それとも?

アレ?

この迷宮では姿を消して忍び寄ってくる敵が多く、ボーッとしてたら周りを囲まれているという状況も!

臭い息吐くいやなやつ
ゾンビ
地面に溶けこんで行動するため、攻撃されるまで存在に気づかないこともある。悪臭で食料を腐らせる能力を持つ。

人を惑わすアヤシイ妖女
ラミア
上半身は女の子、下半身はヘビというい わゆるヘビ女。攻撃力こそ高くないが吸血、視線といった特殊能力が怖い。

怪しい眼差しで見つめた者を混乱させ、相手のHPを奪い自分のHPを回復する吸血という特殊能力を使う。

スキュラのリーダー
キャプテンスキュラ
アイテム奪取能力を持つスキュラを手下として率いてくる親分スキュラ。その姿はさしずめ盗賊団か!?

みんな いくわん

の待つダンジョンへ!

アトラクション NO.6 ホラーハウス

西洋風お化け屋敷をイメージした、おどろおどろしい雰囲気のアトラクション。ワンダージャングルが「力」を象徴するならこちらは「技」という感じで、妙な特殊攻撃を持ったモンスターや凶悪なワナが至るところに出現する。ダンジョンの名前からも想像できるように、登場する敵のほぼすべてがアンデッド。闇属性の魔法は効きづらいぞ。

ブラックキキーモラ
「ここは　今　準備中だ
　入ることはできない

入口を守るブラックキキーモラ。「ブラック」とはいうものの、悪い人ではないみたい。準備中の原因は、アトラクションに出演するモンスターが来ないせいだとか!?

いじわるな行き止まりが多くて追い詰められたら大ピンチ。退路はないので、覚悟せよ!

力自慢の包帯男 マミー

ズンズン近づいてきて殴るだけというストレートな攻撃っぷりがこのダンジョンでは珍しい、アンデッドモンスター。包帯を使った必殺技には要注意。

負けないだわさ

包帯でぐるぐる巻きにし、身動きをとれなくしてから一撃を加える技。ダメージは高め。

ユーレイだけど怖くない ゴースト

少女の姿をとる霊体モンスター。防御力を無視してダメージを与える「呪いのささやき」が脅威。

アイス

通常攻撃とは別に、魔法も使えるキャラ。実体がないため壁すり抜け能力まで持っている。

金の亡者 リッチプアー

入場者からお金をせびるとんでもないヤツ。つまらないギャグを言いながら攻撃してくる。

金よこせぃっ

名前はアンデッドの「リッチ」とお金持ちの意の双方から命名。俗に言う貧乏神。

トラップ!

ハマルといきなり辛くなる、やばいワナがてんこもり。そのうちのほんの一部をご紹介。なるべくならどれも見たくない!

幻惑草のワナ

マヒ、眠り、スピードダウン等、いろんな状態変化を起こすワナ。花粉を防ぐ方法ってないのかな。

カビのワナ

持っている食料が全部腐るワナ。腐りものを食べるとお腹をこわして食事が一時できなくなるぞ。

まきびしのワナ

足を痛めて、2回に1回しか行動できなくなる。それってこのダンジョンでは致命的じゃ……。

MP吸引のワナ

現在のMPの半分が吸い取られてしまうワナ。これがいっぱい出ると、かなりブルーになります。

キリのいいところでやめられる 中断機能付き

一度ダンジョンに入ったが最後、基本的にボスを倒して出口にたどり着かないとセーブすることができないというのが本作の厳しい掟。しかし、今日はこれまでにしたいんだけど……という時のために、データを一時保存できる中断機能が役立ちます。中断は、各フロアクリア時にできますよ。

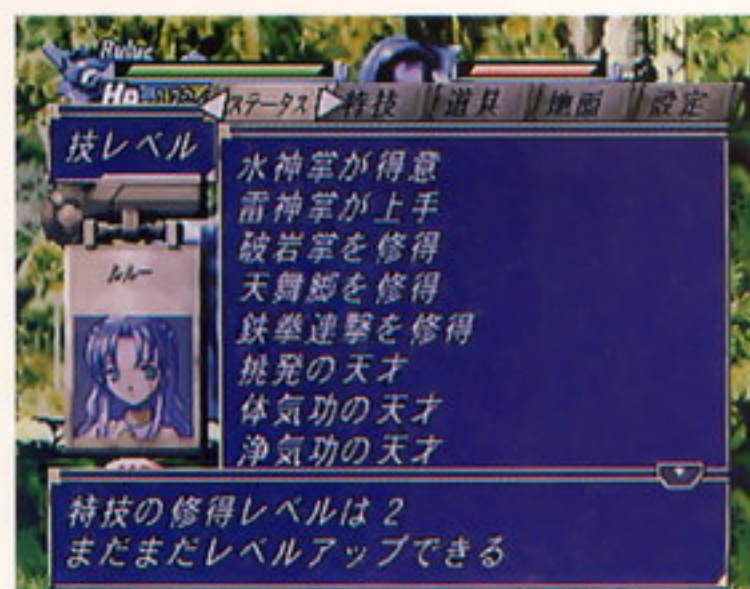
CHARACTER SELECT
中断データではじめる
アトラクションに入るまえからやりなおす

中断データは再開すると消えちゃう。でも、とてもユーザーフレンドリー。

中盤までに習得できる

この辺りにもなればさすがに敵の強さも増してきて、さまざまな能力をもって冒険者たちを苦しめているはず。しかし、一方でプレイヤーも迷宮内で見つけた魔導書等により、そろそろ強力な特技を身につけ始めている頃である。ここではその中からめぼしいものを選り抜いて紹介していこう。

特技は使い込むほどに上達する「技レベル」

特技には熟練度によって効果範囲や威力などが変化するものがあり、そうした特技にはそれぞれ「技レベル」という値が存在する。レベルは技を使えば使うほどアップするので、どの特技を成長させようか考えながら使うのも面白い。レベルが上がればどれも頼れる技となるぞ。

レベルは「上手」「得意」といった言葉で表される。ちなみに「上手」はレベル2だ。

攻めてよし守ってよしの技満載

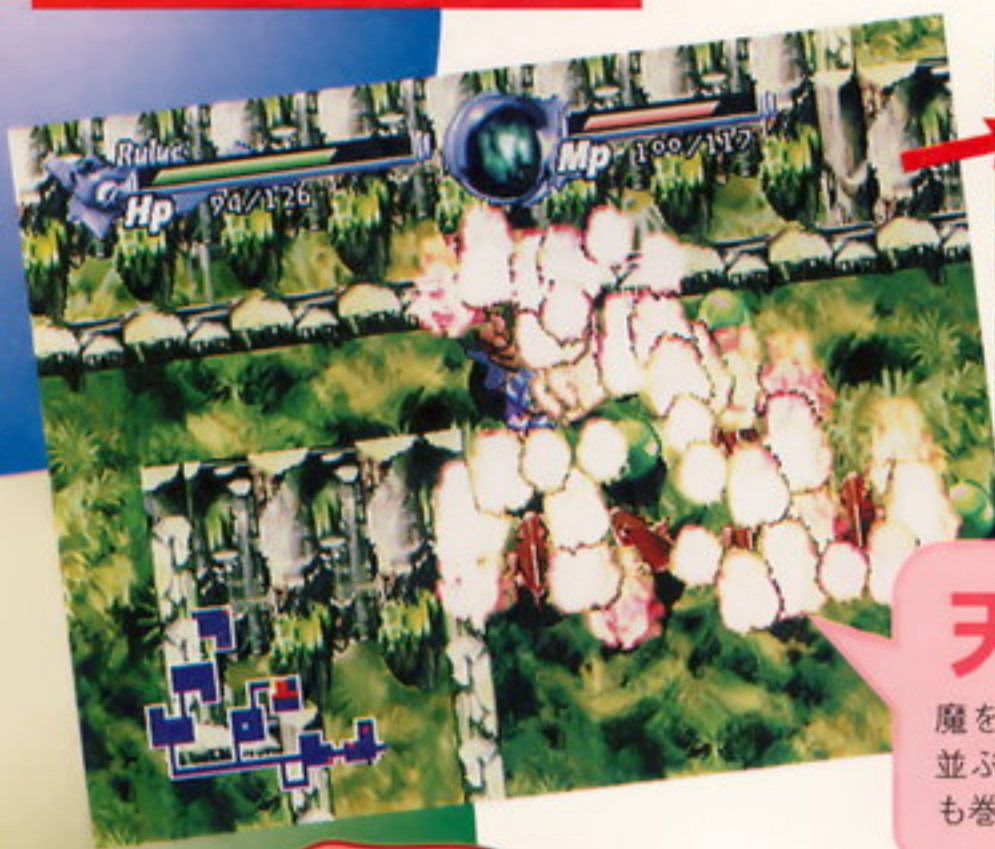
ルルー
RULUE

始めはあまり有効な特技がなくて苦労するルルーだが、奥義書をいくつか入手するとがぜん戦いやすくなる。特に炎や水の属性を持つ技があるとないとではダンジョンの攻略のしやすさまで変わってくる。MPの消費も威力の割にはそこそこですむのがありがたい。

破岩掌

拳から衝撃波を繰り出し、敵1列に殴りのダメージを与える。一部の壁を粉砕するほどのパワーがある。

風神脚

鋭い蹴りを放ってかまいたちを発生させ、効果範囲内の敵すべてを巻き込む技。円内にいるキャラが対象だ。

天舞脚

魔を払う力を秘めた必殺の蹴り。居並ぶ敵をなぎ倒し、その付近の敵をも巻き込む荒技。殺傷力も高い。

精神一統

心静かに精神を研ぎすまし、体内の気を練って物理防御・魔法防御力を引き上げる。重ねてかければさらに効果は増していく。

Check! パートナーたちだって腹はへる

アルルのお供カーバンクルやルルーに付き添うミノタウロスたちだってお腹も減れば、すきっ腹のために攻撃力だって低下する。そうした場合、有効なのはやっぱり食事をとらせること。ちなみに食べ物をあげたい場合、彼らに向かってそれを投げればOKのカンタン操作。アルルとルルーはパートナー用に食料を多めに携帯しよう。

空腹度はパートナーに話しかけると確認可能。元気な時は普通に応対してくれるけど……。

よくよく考えたら「投げる」なんて少しひどい仕打ちかも…　…と思ったら、ルルーとミノの主従関係やカーくんの生態を考えると、案外ピッタリ!?

猛牛乱舞

ルルーのパートナー、ミノタウロスの必殺技。両足を軸に全身を回転、当たるを幸いにダメージを与える豪快な技。

主な特技を一挙紹介!!

アルル・ナジャ
ARLE NADJA

使い勝手は天下一品

レベルが低いうちはMPが尽きるともうおしまい、というほど特技に頼りっぱなしとなるアルル。ところがレベルが上がり、魔法の種類が増えるにつれ、強力な魔法でガンガン押せるスーパーキャラに変貌する。MPの最大値も高い。

ファイアーストーム

自分の周りに炎の渦を巻き起こし、辺りの敵を焼き尽くす。効果範囲もかなり広く、中盤の要となる攻撃魔法だ。

ヘブンレイ

直進する光弾を放ち、何かに当たるとその周囲に光の爆発を巻き起こす。翼状のエフェクトが奇麗な上位の攻撃魔法で、闇属性の敵に効果大。

スピードダウン

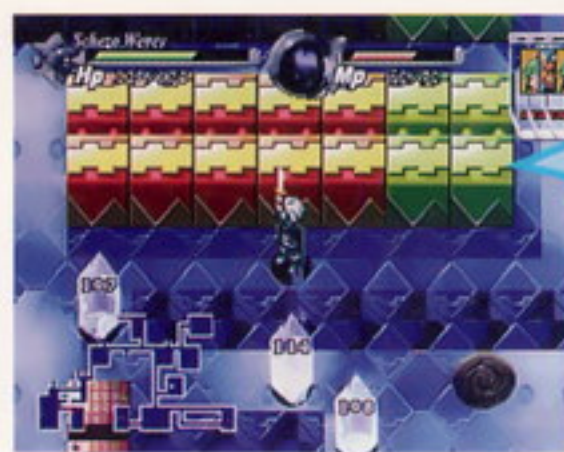
かかった相手の動きを遅くする補助魔法。単純に2回に1回しか行動できなくなるため、使い方次第でかなり役立つ。動きの早い敵にも有効。

シェゾ・ウィグィィ
SCHEZO WEGEY

闇の魔法のスペシャリスト

多彩な魔法に加え、中盤からは剣技も覚えることができるシェゾ。使用MPが多いのがネックだが、ダメージ値は総じて高い。ここぞという時のために温存しながら戦おう。

闇一閃

闇の剣から無数の剣撃を放ち、一直線に並んだ敵に斬り+闇属性のダメージを与える。視覚的効果も気持ちいい。

アイスストーム

「ファイアーストーム」の氷版というべき魔法で、自分を中心に冷気の渦を発生させる広域攻撃魔法。一度に大勢を相手する時に。

エクスプロージョン

炎の弾がぶつかった対象を中心に炸裂し、周囲の敵に壊滅的なダメージを与える炎系の上位攻撃魔法。使用MPも相応に高い。

どすこいK岡の わくわくぷよぷよダンジョン

開発ウラ日記 第3回

わくぷよの謎も徐々に明らかにされてきました。で、今回もヒミツ、お話しします!!

皆さん、こんにちは。どすこいK岡です。これが掲載される頃には忙しかった開発も無事終了し、私は優雅な生活を満喫している……ハズです。

今回は「ワンダージャングル」と「ホラーハウス」を紹介しましたが、この2つのアトラクションは終盤までは入れないんです。もしも序盤で入れたとしても、モンスターのレベルが高いので、たかがぷよの一撃で瞬殺されてしまうのでしょう。他のアトラクションでレベルを上げて、冒険になれてからお越しください。

冒険になれる、というのは他でもない、あなた自身が「わくぷよ」における各種テクニックを見つけ出してレベルアップすることです。「の～みそコネコネ」が社訓となっているコンパイルのゲームですから、皆さんもの～みそをコネコネして自分だけの必勝テクニックを見つけ出してくださいね。

何といっても、作り手が考えている以上の攻略テクニックが発見されるのが面白いところです。開発スタッフ内外で、思いもよらない必勝テクニックや珍プレイが続出し、タイクツになりがちなテストプレイに花を添えています。達人プレイヤーの極悪コンボを見ると思わず「それハメじゃん！」とツッコミたくなるくらいです。

てことで、今回はここまで。次回は主人公たちの特殊な能力に迫ります。

発売まで、もうしばし待て!!

特報 SPECIAL REPORT

●セガ●３月発売予定
●5,800円
●シミュレーションRPG
●全年齢推奨

ふたたび戦乱に包まれた大陸の運命は？

DRAGON FORCE II
-神去りし大地に-

TM

キャラクターメイキングコンテストも終わり、制作もいよいよ最終段階を迎えた「ドラゴンフォースII」。今週は、新しくなった内政フェイズの情報をお伝えしよう。前作に比べ、大幅な改良が加えられており、戦略性がより高まっているのだ！

 ※掲載した画面写真は、開発中のものです。

「DFⅡ」の武と政のすべてが明らかに!!

内政で国を整え 戦争で勝つ、これ基本ナリ

今回紹介するのは、ゲームの中核となる戦闘と内政の各システムだ。戦闘関連の情報は以前も紹介したが、今回は「Ⅱ」ならではの、新たに加わった陣形や作戦などを紹介していこう。

また前作は、捕虜を部下にしたり、アイテムを武将に与えスキルアップを図るといった程度の内政が、今作ではパワーアップ！　お馴染みの敵味方入り乱れてのゴチャゴチャバトルも強化されているけど、それ以上に内政面に力が入れられたのだ。じょじょに明らかになる新システムは「ドラゴンフォース」をどう変えるか!?

2部隊編成で戦力UP

以前にもお伝えしたが、今回はひとりの武将が2種類の兵を雇うことができる。これを利用して、欠点を補う部隊構成を心がけよう。弱点を持つ兵種を雇うときは、とくに注意！

足軽を弱点とするドラゴニアにはバードマンを！

モンクが弱点のゾンビのフォローに、トビカラクリを据える。これで弱点はなくなった。

武 より戦略性が重要となった戦争フェイズ

序盤である程度の時間を我慢すれば、あとは物量戦に持ち込めた前作の戦闘フェイズ。では「Ⅱ」はどうだろう？　現時点で判明していることから推理すると、武将の必殺技や兵種の強弱関係・陣形・作戦を使いこなせば、寡兵で優勢な敵を撃破することも夢でない。それでは戦いのカギとなる作戦や、陣形兵種などを紹介していこう。

ドラゴンフォースⅡ全出現兵士タイプ

名称	特徴	攻撃タイプ	移動タイプ
ソルジャー	ハイランド軍正規兵。攻防ともにバランスのとれた戦士である。	直攻	歩行
ホースマン	ファンダリア軍正規兵。ソルジャーに強く、飛行兵に弱い。	直攻	馬(歩)
メイジ	トラッドノア軍正規兵。遠距離攻撃に長け、飛行タイプに弱い。	間攻	歩行
アシガル	イズモ軍正規兵。ドラゴニアに強い、バランスのとれた戦士。	直攻	歩行
バトルエルフ	ムーンパレス軍所属の弓兵。飛行兵に強く、直接攻撃に弱い。	間攻	歩行
ハイビースト	ボザック軍正規兵。接近戦に強いが、飛行兵には弱い。	直攻	歩行
サンゾク	トバーズ地方に出現。非正規兵。オバケ・幽霊系を苦手とする。	直攻	歩行
ハーピー	ファンダリア地方に出現。非正規兵。飛び道具が弱点である。	直攻	飛行
カラクリヘイシ	トリスタン軍正規兵。無生物タイプで、オバケや幽霊にも強い。	直攻	歩行
モンク	トバーズ軍正規兵。己の拳のみを武器とする、鍛えぬかれた戦士。	間攻	歩行
ゴースト	幽霊。動きは遅いが、力は結構ある。モンクが苦手。	直攻	歩行
ゾンビ	動く死体。電気を飛ばして攻撃する。飛行兵に強いが、モンクは苦手。	直攻	歩行
カラクリキヘイ	機械製の騎兵。能力は高いが、飛行ユニットが苦手である。	直攻	歩行
キメラ	魔法で作り上げられた合成生物。カラクリ（機械兵）に強い。	直攻	飛行
バードマン	羽を持った鳥と人の合成生物。斧を武器とし、飛び道具に弱い。	直攻	飛行
トビカラクリ	カラクリキヘイの改良版。バトルエルフとゴーストが苦手。	直攻	飛行
ファルコン	大きな羽を持つ飛行兵。飛び道具を苦手とする。	直攻	飛行
ドラゴニア	竜族兵士。全般的に強いが、なぜかアシガルを苦手とする。	直攻	歩行

必殺技

ド派手な演出と、圧倒的な破壊力が魅力の「武将技」。今回紹介するのは、土・火・水の属性を利用した技だ。

ガイヤブレイク

ウンディーネ

ハイパーストーム

メテオパニック

陣形は5タイプ

- ○専攻の陣　すべての基本となる陣形。平均的な陣形といえる。
- ○斜線陣　兵士を斜めに配置することで、機動力がUP！
- ○散開陣　兵士間の隙間を大きくし、攻撃回避力を高める陣形。
- ○凹型陣　敵を包み込むように兵を配置し、攻撃耐久性UP！
- ○凸型陣　敵の中央を突くように配置し、攻撃力を上げる。

戦闘開始時に陣形を選択する。戦力差を念頭に置いて采配しろ！

部隊への指令は前列と後列で分けられる。戦い方が工夫できるだろう。

部隊種に応じて使い分けよう

効果の異なる作戦を使い分けて勝利をつかめ！

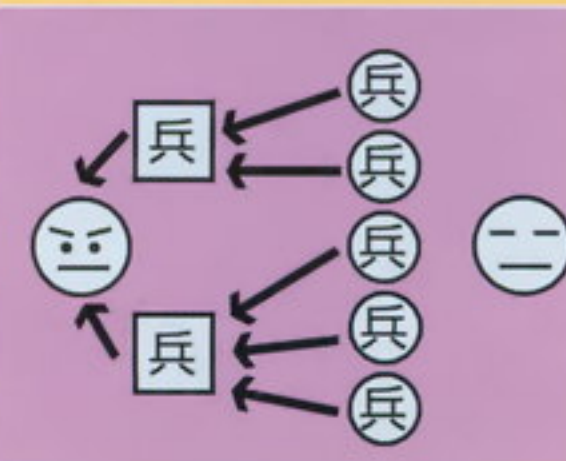
それぞれに効果の異なる12の作戦を、戦況の推移を眺めつつ切り替えなければならなくなった。今回はそのなかから、代表的な作戦を紹介していこう。

敵味方の兵種の相性が表示される。参考にしよう。

作戦例「防壁」　兵士が味方武将の周囲に集まり、敵の攻撃をシャットアウトする。

作戦例「突破」　狙いは敵武将のみ。敵の兵士をけちらしながら前進していく。

作戦例「突撃」　最初に敵兵を攻撃し、全滅させたのちに武将に襲いかかる。

政 国内を整備して新たな戦いに備えるべし!!

ユーザーフレンドリーな内政コマンド

前作から進化し、かなり遊びやすくなった内政関係のコマンド群。全体的にすっきりとまとめられ、コマンド自体も、その使用目的がわかりやすくなった。

とくに目立つ変更点は、新たに設置された「副官システム」だ。副官のサポートにより、ゲームがより一層盛り上がるだろう。また、前作ではプレイヤーが処理しなければならなかった煩雑な部分も、「Ⅱ」では自動的に処理してくれるシステムが採用された点も見逃せない。

熾烈な戦いを勝ち抜き島を統一に導くには、戦闘で勝つことも当然ながら、内政面を充実させることが必要不可欠。「Ⅱ」で新たに加わった内政のシステムを、わかりやすく紹介しよう。

MAP情報 前作より500年が経過したレジェンドラ大陸

簡単操作で情報が一目瞭然

いろいろな情報がひとめでわかるように工夫されたウインドウ。前作同様、マップ上をミニキャラが移動しており、敵味方の動向は一目瞭然である。こうした親切さは、本シリーズならではのもの。

師団検索	自国の師団の一覧を表示するコマンド。任意の部隊の情報をすぐに見つけだすことができる。	勢力地図	現在のレジェンドラ大陸の勢力分布を示す。自国の勢力が伸長するのを眺めるだけでもおもしろい。
武将検索	自国に所属している武将の一覧を表示するコマンド。選択したキャラの情報や現在位置がわかる。	記録	必要不可欠なセーブコマンド。ロードをするときはタイトル画面に戻らなくてはならないので少し面倒?
場所検索	レジェンドラ大陸に存在する、すべての城や村・洞窟の一覧を表示する。情報や位置もわかる。		

コマンド紹介 ~国を富ませるために~

8つの項目の使い方をよく理解しよう

左で紹介している画面は、内政フェイズのトップメニューである。どの君主を選択しても、この画面はほぼ変わらないワケだ。ここでもセーブが可能である。ちなみに左はハイランド王国のもの。

1 報奨

戦功をあげた武将にはかならずプレゼントを!

戦いで勲功を上げた者に、勲章や巻物などのアイテムを与える。これを怠ると、配下武将は不満を溜めてしまうのだ。やはり、優秀な武将には、常日頃からきちんと目をかけてあげよう。

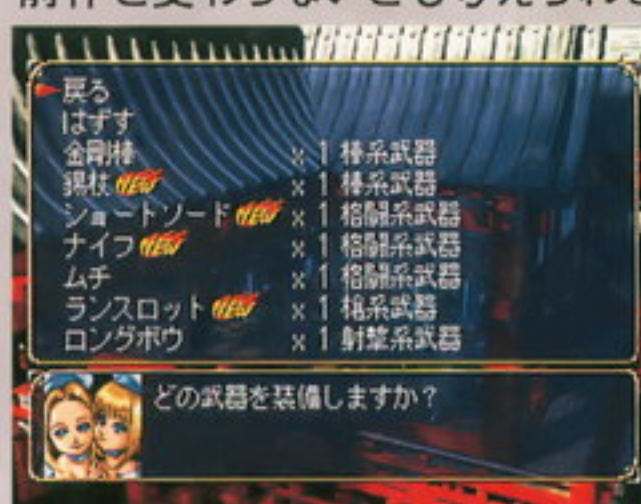
勲章を与えると、部下にできる兵士数が上昇する。

激しい戦いを勝ち抜いた武将は、報いてあげよう。

2 装備

いろいろな武具で能力UP 戦いがラクになるぞ!!

入手した武具を武将に与え、能力アップを図るコマンド。「Ⅱ」では、武器アイテムをどのような方法で入手するかはまだ不明だが、このコマンドがあるということは前作と変わらないとも考えられる。

もちろん、必要のなくなった武具は取り上げることもできるが、武将の忠誠心に悪影響はでない。戦いが発生しそうになったら、とにかく前線の師団長には武具を与え、戦闘能力を上げておこう。

武将ごとに得手不得手がある。それぞれに合わせたアイテムを与えよう。

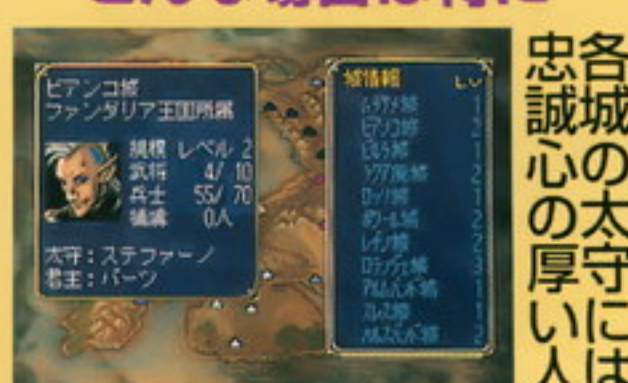
何を言われても、与えれば能力が上昇するのだ。

3 会見

たまには部下の意見も聞いてみよう いいコトを教えてくれるぞ

配下の武将と会見をおこなう。前作では、そうすることで彼らの忠誠心が下がるのを押さえられたが、今作は? 会見では、アイテム開発のヒント、武将の抱える不満や意見を聞くこともできる。内政面で取り急ぎやることがないときは、このコマンドを実行するとよい。

ときどき研究のヒントを教えてくれることがある。意外に重要度の高いコマンドだ。ここで教えてもらった材料名は、きちんとメモしておこうね。

~こんな場合は特に~ 各城の太守には忠誠心の厚い人物を

君主に代わり、各地の城に太守として赴く武将たち。彼らの忠誠心は、つねに高レベルにしておきたい。そうしておかないと……?

4 築城

城の強度を上げて敵の侵攻に備えろ

各地の城を増築して、戦いに備えるコマンド。すべての城を強化できれば最高なのだが、序盤はムリ。そこで、敵の攻めてきそうな城だけでも補強しておこう。また、強力な武将を集め、敵の侵攻に備えるという手法もとれる。増築の作業は、各武将が担当する。

ハンマーのマークのある城が、築城可能な城を意味する。

5 副官

君主の任務をサポートする「DFⅡ」に不可欠な役職

主人公の内政をサポートしてくれる役職。「Ⅱ」からの新設コマンドである。このコマンドを使えば、より純粋にストーリーを楽しめそうだね。

「築城」や「捕虜会見」のコマンドは、副官に委任できる。

～副官のお仕事～

その1 捕虜との会見報告

君主に代わり捕虜と会見し、部下になりたがっている人物がいることを報告してくれる。自分から会う必要はない。

その2 築城委任報告

各作業の進捗状況を君主に報告してくれる。「築城」コマンドを副官に委任していた場合は、こんな報告が受けられる。

6 装飾

アイテムを与え能力UP 防具もOKだ!!

武将に能力強化アイテムや防具を与え、能力を向上させる。「装備」コマンドと同様、いらなくなったアイテムは取り外すことが可能だ。状況によって、アイテムを使い回してもいいだろう。

強敵と戦い勝利をつかむためには、アイテムによるサポートが欠かせない。

7 捕虜

捕虜を部下にしたい場合は

捕虜にした敵将と会見をおこなう。うまくいけば自軍の武将に取り立てることができる。副官に委任することも可能だ。

副官に、捕虜との会見を委任するか否かはプレイヤー次第。楽なのはよいけどね。

自分から会見に望んだが、あえなく拒否される。

8 研究

情報収集&研究で新しい武具&アイテムをゲット！

「Ⅱ」からの新設コマンドのひとつであり、今作の目玉のひとつ。部下から得られる情報とアイテムを組み合わせ、武具や宝を開発するコマンドだ。開発できる品物はさまざまで、前作でお馴染みの巻物もあれば、新登場の兵器もある。どのアイテムも一度開発に成功すれば、あとは材料が揃えばいくらでも作ることができるのだ。

研究の材料はいろいろ。3種類のアイテムを組み合わせる。

研究の進み方

まずは洞窟などで、材料となるアイテムを探し出す。武将の助言を大切に聞いておこう。

アイテムの開発には相応の時間が必要だ。この期間、他のアイテムの制作は不可能。

完成!!

DFⅡ NEWS！■1
ニューバージョンのイラスト

右のイラストを見て「今までのイラストと雰囲気が違う」と思ったキミ、正解です。じつはこのイラストは、結城信輝氏が新規に描き下したもの。結城氏とは、コミックの「ヴェルバー・サーガ」やOVA「ロードス島戦記」でキャラクターデザインを担当しているイラストレーターだ。彫りの深い、シャープな絵柄が特徴的だよね。

DFⅡ NEWS！■2
OP&EDは岩男潤子が熱唱!!

「ドラゴンフォース」ファンに朗報！「Ⅱ」のオープニングテーマ＆エンディングテーマを、声優の岩男潤子さんが担当することが決定したのだ。彼女はすでにゲーム中でも「ティリス」の声を演じることが決定しており、ファンとしては二重の喜びとなる。

また、この2曲を含むゲームのサントラ盤が、マーベラスエンターテインメントから発売されることも決定している。発売日は4月17日だ。ファンには必聴の1枚となりそうだね。買いそびれてあとで泣くなんてコトにならないように、さっそく予約しておいたほうがいいかもよ!?

作曲：田中公平氏
ＯＰ「あなたをまた戦いに誘うとしても」
ＥＤ「夢と眠りのはざまで…」

共和国剣士から帝国の王子へ。新たな視点から眺める地には、思いもよらなかった世界、そして真実が広がっている。秘められた新しい可能性を探して、その一部を旅してみよう。

壮大にして華麗 “新化” する世界へ

艦を襲った巨大な海洋生物に立ち向かうメディオン軍。王子の庇護を求める銀髪の少年は、シナリオ１のオープニングで見た、あの少年なのか……？

特報 SPECIAL REPORT

完成度 70%

SHINING FORCE III シナリオ2 狙われた神子

Shin.

●セガ●今春発売予定
●4,800円
●シミュレーションRPG
●1人プレイ専用●全年齢推奨

New Technology

古代技術を利用した海上都市や汽車が登場したシナリオ１。この「2」には、前作では会話にしか出なかった物も含め、新技術と出会えるようだ。ここでは大砲・戦車・艦船を紹介。とくに艦はメインイラストにも現れているので、重要な役割となるのは確かだろう。

大砲 Cannon

とある海辺の町、メディオン軍は今にも出港せんとする敵艦に戦いを挑む。敵艦甲板に据えられた大砲からは足場を吹き飛ばしてしまう砲弾が……。メディオンたちはどう戦う!?

前回の記事でも紹介したように、基本的にはシナリオ１のシンビオスとほぼ同じ時代、同じ世界に生きるメディオン。だが、共和国サイドで物語を体験したシンビオスに対し、メディオンは帝国サイドの視点で旅をする。異なる環境、異なる目的……となると、当然そこにはシンビオスの体験しなかった新しい何かがあるはずだ。また、物語のみならず、戦闘システムにも、前作にはなかった要素が加わるという。「２」で出会う新たな技術や初めての土地。武器熟練度・友情支援といったシステムはそのままに、さらに盛り込まれる戦いの新要素。これが現時点で判明しているシナリオ２の世界だ！

艦 Ship

海戦を予感させるシナリオ2。海辺には、大砲を積んだ敵艦以外にも船がある。乗り込めそうな入り口も見える。

from Scenario 1

シナリオ1から考えると、父帝を追うにもエルベセムへ渡るにも船が必要となるのは必至。唯一名前のわかっている戦艦シーゲイト号はどんな形で登場するのか。

戦車 Tank

見慣れぬ紋章のついた戦車。装甲に走る、扉のような線は？

from Scenario 1

上に乗ったキャラクターが小さく見えるほどの巨大戦車。詳細はまだわからないが、思い出されるのは、サラバンド総督グラビーが、古代技術を元に産み出した蒸気機関車だ。シナリオ１では、汽車は移動手段となり、戦闘の舞台ともなっていたが、果たして「２」での戦車は──。

New World

シナリオ１で、メディオンの最初の目的は、誘拐された父・ドミネート皇帝の捜索にあった。共和国本国に逃れるべく、大陸内部に向かったシンビオスとは逆に、海へ向かうメディオン軍。途中、何度かシンビオス軍と遭遇はするものの、彼らとは違う地域をめぐるのは確実だろう。写真のような遺跡や建物も、その異なる道中に含まれるようだ。神殿の中で噴き上げる、緑色の炎の円冠（右）や、仮面邪教僧を攻撃する遺跡の建造物（下）。シナリオ１にはいなかった、邪教僧と同じ仮面をつけた騎士の存在も、気になるところだ。

旅 Travel

力ある雷を解き放ち、一撃で邪教僧を打ち倒す巨大遺跡。動力は？　なぜ攻撃を？　新たな旅は新たな謎も生む。

New Factor

戦闘中、敵兵と隣接したメディオンの行動に、「話す」コマンドが！「２」では、どうやら敵と話すこともできるらしい。メディオンは帝国の王子だけに、帝国兵を味方につけたり、改心させたりできるのでは、とも考えられるが、真相は!?

「１」では戦闘中に特別な相手と話すと、相手が味方になることも……。

話す Speak

ウエイトレスの

夏休みのファミリーレストランを舞台にした期待の恋愛シミュレーション「Pia♡キャロットへようこそ!!」。家庭用機への移植はPC-FXに続き2作目となるが、サターン版はフルカラー＆高解像度モードの採用にヒロインのフルボイス仕様、新ヒロイン＆新エピソードの追加など、多彩な要素を盛り込んでの登場となる。発売まで6日と迫った今回は、イベントシーンをメインに紹介していこう。

【　さとみ　】
や、やっちゃった……早く片づけないと……
……。

発売直前！

特報 SPECIAL REPORT 完成度100%

Pia♡キャロットへようこそ!!

~We've been waiting for you~

●キッド●3月12日発売
●6,800円●恋愛シミュレーション
●シャトルマウス・セガマルチコントローラー対応
●18歳以上推奨

【　裕介　】
おや？　誰だろあの女の子。朝からいるみたいだけど。

たとえばこんな、恋のはじまり

女優の卵として目下修業中の芸能人、樫倉アイリ。店のお客としてたびたび顔を見せていた女の子だが、とある事情から「キャロット」でウエイトレスとして働くこととなる。さすがに芸能人だけあって周囲のガードは堅いけど、それを承知でアタックしてみる？

【　アイリ　】
ママが呼んでいるから、行くわね。おやすみなさい。明日も会えるといいな……。

母の志を継ぎ芸能界入りを果たしたアイリ。ママについては以下を参照。

【　アイリ　】じゃぁ、ファーストネームで呼んでもいい？　アメリカにいた頃、友達の名前はずうっとそう呼んでたから。

ちなみに彼女がアイリのママ

若かりし頃に自身が目指した女優となる夢を娘に求め、歌にバレエにとアイリを厳しく育て上げたアイリママ。そのかいあって夢は実現しつつあるが、少々締め付けが厳しい感もある様子。アイリと親しくなるための最大の障害か!?

【　ママ　】男の人と気安く口を聞いたら、駄目だって言ったでしょ？　あなたは、その辺の女の子とは違うんだから。

お仕事って結構、大変です

店を訪れたお客さんを笑顔で迎える飲食店の華、ウエイトレス。店内の表舞台を一手に引き受ける彼女達のがんばりは、時に客の入りを左右するほどの影響力がある。気持ちの良い対応をされれば料理もおいしくいただけるし、次もまた利用しようという気になるというもの。本作はそうしたウエイトレスとして働く女の子を題材に、恋愛の機微を描いた作品である。

女の子のかわいらしさを一層引き立てる制服姿もポイント高し。こうした「キャロット」で働くヒロインの人気が高いのもうなづける。

選べるユニフォームは3タイプ

「キャロット」で女の子が着用する制服は、ゲーム開始時に3つのタイプから選択できる。どの制服を選んだかによって、イベントグラフィックのに登場する女の子の制服姿も変わってくるので、プレイごとに変えてみるのもいいかもね。詳しくは前回の記事を参照のこと。

余談だが制服のうち2つはモデルとなった店が実在する。わかったらかなりの通。

偶然？必然？ 嬉し恥ずかしバイト中のハプニング

ヒロイン達と同じ職場で働く以上、どうしても期待してしまうのがバイト中のエピソード。右は倉庫整理の合間のできごとで、主人公の様子を見に来た麗香との1シーン。「疲れがとれるおまじないがあるんだけど……」と持ちかけられ、思いがけず怪しげな雰囲気に。少々強引な麗香のアプローチに戸惑うも、流されるがままの主人公。途中で翔子が現れなかったらどうなっていたことやら……。助かったというべきか、惜しいというべきか!?

翔子もまた、休憩中に主人公の様子を見に来たクチらしい。先ほどまでの光景を見られずに本当によかった。

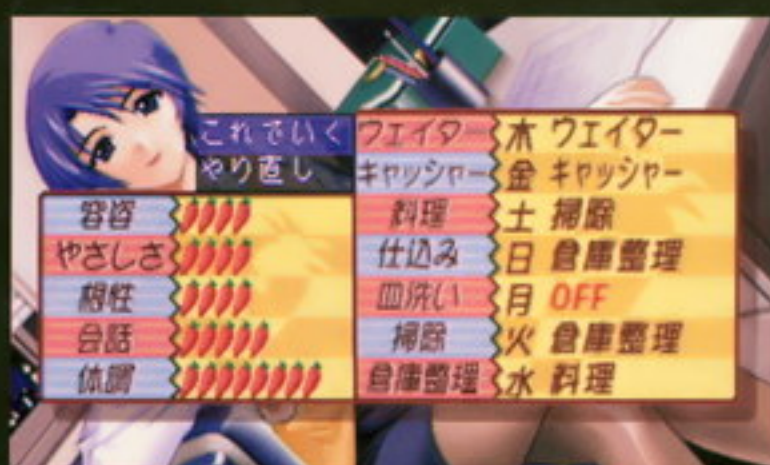
続・お姉さんの誘惑！？

からかわれているだけなのか、それとも本気なのか、麗香のアタックは以降も続く。展開次第ではプライベートなお付き合いだって望めます。

小粋なショットバーにて大人のデート。一緒にお酒が飲めないのが少し残念かな。

お店で働く女の子以外のヒロインは？

恋愛対象となるヒロインは、共に働く女の子以外にも存在する。知り合うまではたやすいが、より親密な関係になるには何らかのきっかけが必要みたい。バイト前の行動がカギだ！

SYSTEM CHECK 1週間の予定を立てるシフト表 大いに悩んで決めるべし

毎週水曜日にあるシフトの打ち合わせは、その後1週間の勤務内容を左右する大切なもの。請け負う仕事により容姿、根性など各種ステータスに影響があるばかりか、場合によってはイベントの発生条件にも関わってくるのだ。現時点でのステータスも考慮に入れ、自身の欠点を補うか長所をのばしていくかも悩みどころ。なお、最高値はニンジンの本数にして10。それ以上はどうやっても増えないのであしからず。

清美先生の呼び出しを受けて…

いとこでもあり、担任でもある清美。休日の朝、急に呼び出しの電話があったかと思えば、進路についての相談だとか。こんな調子じゃ恋愛対象として見てもらえるのはいつのことやら。

時には泣いたり笑ったり…君だけに

【　清美　】
よかった……なんだかホッとしちゃった。

もう少しだけ、このままで…

残業で帰りが遅くなり、夜の校舎に取り残されてしまった清美。恐がりな彼女はだんだん心細くなり、主人公に迎えに来てと助けを求める。「先生なのに」はこの際、禁句！

特定のイベントにはムービーも挿入される

サターン版だけの新要素、ムービーシーンは各ヒロインに1カ所ずつ用意されている。どこに挿入されるかはお楽しみに。

【　翔子　】
あたふた！！　ふぇ～ん！！
さ、さとみお姉さ～ん！！

ランチタイム・ラプソディ

今日は先輩に昼食をごちそうします、という翔子の嬉しい申し出に、1も2もなくうなずく主人公。できはどんなのかな、と厨房をのぞいてみれば……。

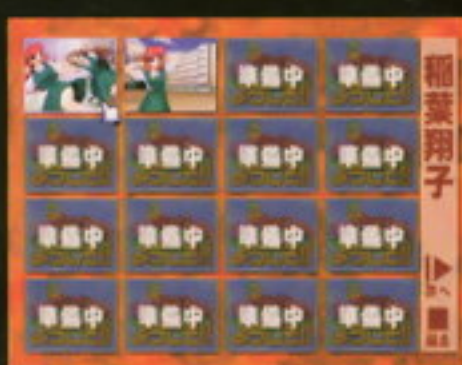
志保、激昂す！

駅前で見かけた初老の男性と志保の激しい口論。会話の内容から察するに、2人の関係は「単なる知り合い」程度ではない様子だが、どなたですか？なんて聞くこともできず……。

【　志保　】
迷惑なのよ……今さら戻って来いと言われて、
私がハイそうですかって言うと思って！？

やがて2人の心がひとつになれば、このような展開も待っている。こうした「身体的な結びつき」がきっちりと描かれることで、2人の絆はより強固なものとなるだろう。これ以上は、聞くだけ野暮ってものでしょう。

サービス満点の「スペシャルメニュー」もございます

ゲーム中に見たイベントシーンやムービーは、「スペシャルメニュー」内のグラフィックモードでいつでも見返すことができる。ミュージックモードも用意されているので、お気に入りのBGMをここで改めて聞いてみるのもいいかもね。各シチュエーションにピッタリの曲名にも注目してみてね。

「準備中」とあるのはまだ見ていないグラフィック。グラフィックを見たかどうかのチェックはセーブをする、あるいはゲームをクリアすることで更新される。攻略達成度の目安にもなりますよ。

見せる飾らぬ表情

2人の仲が深まるにつれ、友達や知り合いの関係ではわからなかったさまざまな面も見えてくる。こうした飾らぬ表情は、本当に心を許した相手にしか見せてくれないもの。イベントの詳細は自分の目で確かめてね。

夏ならでは！のイベントも

出店めぐりもオツなもの 縁日

近所の神社で行われる縁日。妹の留美が連れていけ、とせがむけれど、ここはやはりヒロインの女の子といっしょにでかけたい。店が盆休みということで誘える人は限られてしまうけど、あでやかな浴衣姿が見られる貴重なイベント。普段は口うるさいさとみも、おしとやかに見えるから不思議である。

【 翔子 】
せんぱい、せんぱぁ～い！！
こっちですよぉ～！！

髪をアップに結って雰囲気の違うさとみに心ときめいてみたり。祭囃子の中、子供時代の思い出話に花が咲く。

【 さとみ 】また、そんなお世辞を言ってもなんにも出ないわよ。内心は馬子にも衣装とか思ってるんでしょ。

【 翔子 】
翔子ね、いつも思ってることがあるんです……
聞いてくれますか？？

「こうした関係がずっと続くといいな」と微笑む翔子。ここで聞かされる彼女の夢は主人公にはちと酷かも。

これもまた一種の“お祭り”!? コミケ

いわゆる同人誌と称される自費出版の本を売り買いする一大イベント。大介と留美に誘われて顔を出してはみたものの、主人公にとっては未知なる世界。興味本意で見てまわるのも手かな。

【 留美 】
えぇ～！？ お兄ちゃん知らないのぉ？？ 大介ちゃんに聞いてない？？

親友の意外な趣味が明らかに。留美は留美でコスプレの準備に余念がない。にしても凄い格好。

偶然見つけたかわいいコ。向こうは自分を知っているようだけど、そういえばどこかで会ったような気も!?

【 売り子 】
あ……！？ ひょ、ひょっとして裕介さん……
……。

おつかれさまの意を込めて2泊1日の 沖縄研修旅行

夏休みの終わり頃、毎年この時期になると店の従業員みんなで研修旅行へ出かける話があるらしい。なんでも、研修とは名ばかりの慰安旅行とのことで、今年はなんと沖縄へ行く予定らしい。この夏はどこにも行けずにバイト漬けかと思っていただけに、この知らせは嬉しいところ。日程は2日間の予定。さとみ達もこの日のために水着を新調したということだし、今から楽しみ。オーナーである父親の粋なはからいに感謝したい。

【 留美 】
それじゃ留美は水着に着替えてくるから浜辺で待っててねぇ！！

サターン版だけのおニューの服に要注目

他機種版をプレイしたユーザーも要チェックの私服の追加。ここで紹介した留美(みるく)をはじめ、沖縄へ行くヒロインには旅行用の新しい服が用意されている。清美先生のももちろんありますよ。

【 翔子 】
今日ね、翔子とさとみお姉さんで水着を買ってきたんですぅ！！すっごく可愛いのぉ～！！

ヒロイン達の水着姿は次号で公開する予定。括目して待て！

旅行前のある朝。親父から、清美先生と留美を連れて現地の下見に行くけどお前も来るか？ と持ち掛けられ、一足早く沖縄の地を踏むことに。オーナーの息子という立場を利用してバイトを休むのがイヤなら断わることもできるけど、どうする？

清美先生とみるくをともない現地の下見へ…

【 清美 】
あら、裕介ちゃん。ちゃんと勉強は終わったの？

水泳部の顧問におさまってはいるものの、実はカナヅチの清美。シュノーケルにビーチボードとかなりの重装備がほほえましい。

「信長の野望」シリーズ第7弾がサターンに登場！

信長の野望 将星録

さまざまな駆け引きや謀略を用いて日本を統一に導け！

戦国時代の日本に彗星のように現れ、散っていった英雄織田信長。本作は、彼を含めた戦国時代の大名たちの生きざまをシミュレーションゲーム化したものである。今回は、ゲームの中核をなす内政コマンドと戦闘コマンドを紹介する。このふたつさえ理解すれば、初心者でも楽しく遊ぶことができるぞ。

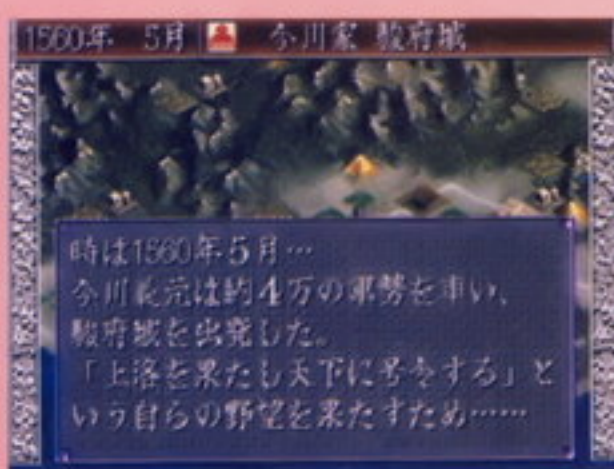
特報 SPECIAL REPORT 完成度100%

●光栄●4月2日発売予定
●9,800円●CD-ROM1枚
●歴史シミュレーション
●全年齢対象

個性豊かな武将達を使い分け、天下をめざせ！

自国を発展させ、力をためる。それが済んだら、戦争だ！

今までのシリーズと異なり、内政や外交・謀略など、すべてのコマンドが一枚のMAPの上で展開するようになった「信長の野望・将星録」。このシステムを採用したおかげで、プレイヤーは敵国の動向をスグに察知できるようになったのだ。

今回登場する武将は総勢約600名。戦闘に長けた者、内政に強い者など、その特徴は様々だ。彼らを状況に応じて使い分け、自国の版図を広げていこう。もちろん、最終的目標は全国統一！　ガンバレ！

一定の条件を満たせば、いろいろなイベントが発生する。その全てを見るのは至難の業。

部下は何人いても余るということはない。とくに有能な武将は、ね。

全国の40の城を我がものとせよ

北は青森 陸奥から南は九州・薩摩まで、全国の城塞の総数は40。プレイヤーは、最終的にこれらすべてを支配下に置かなければならない。ただ、傾向として城は、中国から近畿・東海地方に多く、東北や九州・四国には少なくなっている。初心者は、敵の少ない地域でのんびり始めるといいかもしれない。

40もの城が点在する日本地図。これらをすべて自軍の家紋で埋め尽くしたときが勝利のときだ。果たしてどのくらいの期間が必要だろうか？

シナリオは合計4本

1551年4月 うつけ者家督を継ぐ

織田家の家督を相続したばかりの信長。その力は尾張の一大名に過ぎない。周囲の大名たちの勢力も同様。誰がこの状況を勝ち抜くか？

多くの大名家が割拠するシナリオ。まだ淘汰はあまり進んでいない。

1560年5月 風雲桶狭間

信長の名を一躍、世に知らしめた「桶狭間の合戦」の直前。シナリオを始めると、直後に今川義元の上洛イベントが発生する。迎え撃て！

まだまだ織田家は弱小勢力。義元亡き後の今川家との関係がカギ。攻め込むか？

1570年10月 天下布武の危機

支配城を3つに増やし、配下武将の顔ぶれもかなり豊かになってきている。ただ、武田家や上杉家なども勢力を伸ばしており侮れない。

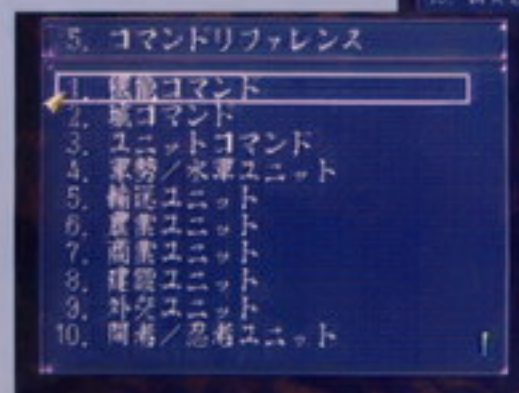
ここら辺から、信長の天下取りが本格化し始める。優秀な部下にも事欠かない。

1582年2月 天下への道

関西・近畿一円～北陸を支配する織田家。今や日本最大の大名である。すでに信玄や謙信は死んでおり、彼に対抗できる人材は少ない。

もはや恐れるものは何もない。己の計画のままに天下統一の事業を進めていこう。

初心者はまずチュートリアルモードを!!

遊んでみたいけど、ちょっとルールがわかりにくくて手が出せない。そんな初心者は、チュートリアルモードを試してみよう。ここには、基本的なゲームの進め方から、ちょっと上級者むけの遊び方までが事細かに説明されている。これを見れば、初心者でも楽しくプレイできるのだ

難しいこともこれでバッチリ！

すべてが一枚のマップ上に集約された「将星録」

内政

コツコツと国内を開発して、収入を増やす

どんなに大軍を揃えても、兵糧がなければたちまち消滅してしまう。つまり、戦争と内政は表裏一体なのだ。ここでは内政を戦争への準備期間と考え、話を進めていく。いろいろ覚えることが多いぞ。

武将の能力UPをめざせ！

全国の城のなかには、武将に「移動力」などの特性を覚えさせることができるところがある。このような城は早めに占領し、部下の育成に役立てたい。

田畑　影響：兵糧
畑もしくは水田を作り、兵糧を得る。「農業」の適性を持つ者が得意とする作業。

町　影響：金銭
城下町を作り、そこから税収を得る。「商業」の適性を持つ武将が得意とする作業。

村　影響：兵士
村落を作り、毎月兵士を得る。ただし、城内に兵糧がなくなると、兵士は逃げる。

関所　影響：金銭
街道に開発できる。他の大名が放った間者や外交ユニットの捕縛が可能。

鍛冶村　影響：鉄砲
鉄砲鍛冶訪問のイベントの後開発可能に。鉄砲を産出する村を平地・街道に建てる。

馬産地　影響：馬数
特定の城にしかなく、プレイヤーが操作することは不可能。自軍の馬が増加する。

金山　影響：金銭
特定の場所にしかない。領有すると毎月の資金収入が増加する。

港　影響：金銭
海に接している城に多い。この施設があると毎月の収入にボーナスがつく。

領地が足りなくなったら……

城の周りの収入範囲を開発し尽くしたら、今度は支城を作ろう。これはひとつの国につき、最大3つ作れるもので、城の収入範囲を広げる効果を持つ。ひとつの支城が持つ収入範囲は最大9マス。つまり最大27マス分増加することになるのだ。また、この施設は外敵から城を守るための、いわば砦の役割も兼ねている。敵が近づいたら、有力な部隊を配置して戦いに備えよう。戦闘を有利に進められるぞ。

「建設」の適性を持つ武将に任せると、作業はスムーズに進む。

軍事

優秀な武将に最高の装備を！

城に十分な兵糧や武器・兵士が集まったら、いよいよ開戦だ。本作では部隊の行動が敵に筒抜けになるので、あらかじめ迎撃を受けることは覚悟しておこう。要するに敵の抵抗をはねのけるぐらいの用意がなきゃダメということだ。

また、武将にはそれぞれ、「歩兵」や「騎馬」などの適性が設定されている。これは彼らがどの兵種を率いれば有利に戦えるかを表したものだ。戦争を始める際には必ずこれをチェックしておき、自軍がもっとも有利に戦える環境を整えておこう。

戦闘隊形は自在に変化させられる。といっても、本陣が全滅すると部隊の敗北が決定する。そうならないために前衛を厚くして本陣を後ろに下げよう。

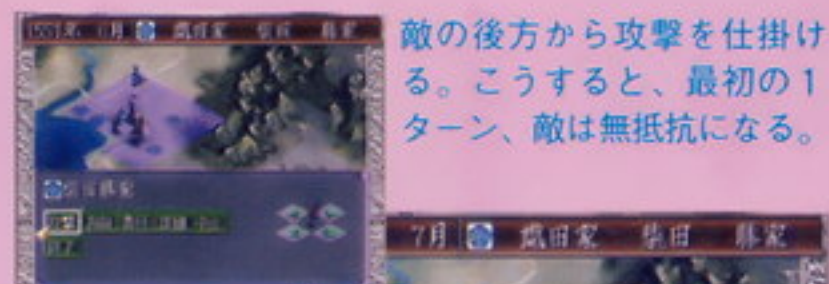
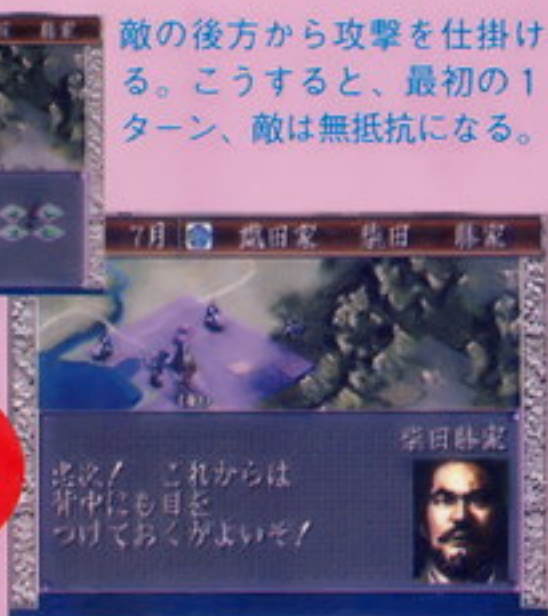
兵種

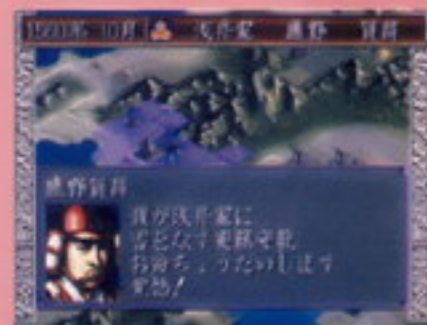
- もっとも基本的な部隊。間接攻撃用に弓が使える。雨天でも活躍する。
- このタイプになるには馬が必要。間接攻撃能力を持たないのが欠点。
- 攻撃力はなかなかだが、雨天ではただの歩兵と化す。使い方が難しい。
- 騎馬の移動力と鉄砲の攻撃力を併せ持つ。大砲を使うことは不可能。
- 水上における標準的な部隊。弓矢による間接攻撃が可能である。
- 鋼鉄製の装甲を纏った船。商人より購入する。

火攻めなどの計略を用いるのも戦い方。

戦闘では敵の側面・後方を突いていこう！

各部隊には進行方向が決定されており、正面を向いた場合に、攻撃力が最大となる。逆に側背から攻撃を受けると、奇襲となり、最初1ターン何も行動ができないのだ。また、支城に部隊を配置した場合は、たとえ後ろから攻撃を受けたとしても、奇襲にはならない。つまり敵と戦う場合、なるべく側面か後方に回り込むようにして、反対に守るときは、相手と正対するようにすればよい。

敵の後方から攻撃を仕掛ける。こうすると、最初の1ターン、敵は無抵抗になる。

奇襲効果を狙えるのだ！

戦わずに勝つ？間者の戦い

戦闘と並んで重要となるのが間者を使った謀略だ。これには敵将の暗殺や引き抜き、城への破壊工作などいろいろな項目がある。これらを上手に使えば、戦闘らしい戦闘をしないうちに勝利を得られる。「忍者」の職業を持つ武将が適任だ。

黒い装束に身を包み、敵国を混乱に陥れる。慣れると面白くて病みつきになる。

独立勢力の取り込みを図る

在野の武将が、支城などで独立したものが独立勢力だ。彼らは何かと厄介な存在だが、外交次第で部下にすることができる。何とか取り込もう。

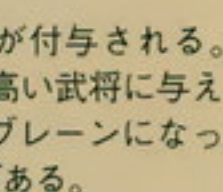
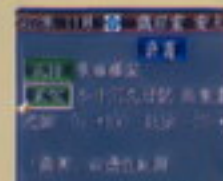
交渉の際には金をケチらないこと。これが肝心なのだ。

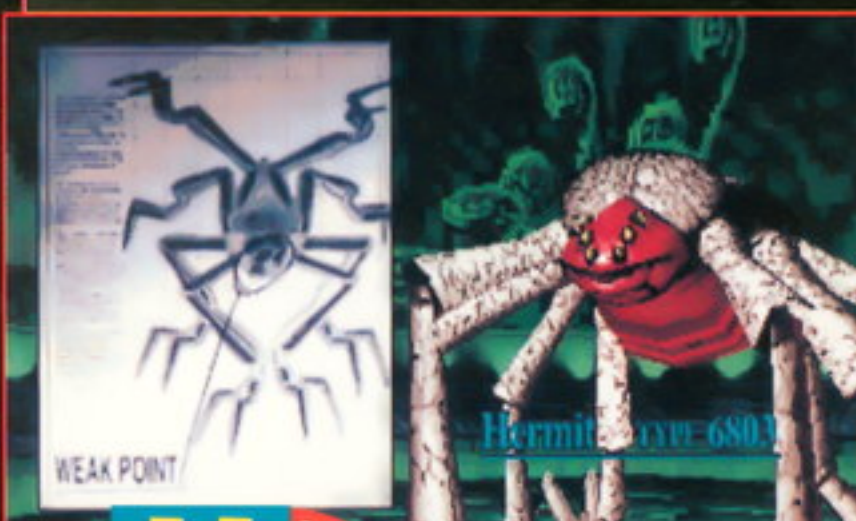
アイテムの効能は？

本作には数多くのアイテムが登場する。今回は能力が上昇されるものを紹介していこう。

アイテムを与えることで、職業の適性がUPされる。能力が高い武将に優先して与えたい。

砲術書　鉄砲関連の能力が上昇する。基本的に、特定の武将を除き、銃関連の能力が高い人物はいないので、重宝する。

外交書　外交適性が付与される。政治力の高い武将に与えれば、そのまま有能なブレーンになってくれる。何冊か種類がある。

商業書　商業適性が付与される。政治力の高い武将に与えたい。町の開発速度は大幅に上昇すること間違いなしだ。

THE HOUSE OF THE DEAD
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド

2つのサターンモード公開!!

特報 SPECIAL REPORT 完成度 100%

●セガ
●3月26日発売予定
●5,800円●1～2人用
●ガンシューティング
●バーチャガン対応

2人のエキスパートエージェント ローガン2とG2参戦

今週はサターン版「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」のオリジナルモードを初公開！ プレイヤーキャラクターに個性と性能差を持たせたサターンモードと、タイムアタックなどを競えるボスモード。アーケード版とはひと味違った醍醐味が味わえるぞ！

婚約者ソフィを救えるか!?

本名：トーマス・ローガン。32歳。職業はある政府機関の特殊工作員。コードネームはEAGER EAGLE。その名が示す通り、直情的な一面を見せるが、いざというときは冷静に対処し、的確な判断力を発揮するエージェントだ。プライベートでは、DBR corp.で生物のバイオリアクターの研究をしているソフィ・リチャーズと半年後の結婚を予定している。今回の事件は、その婚約者ソフィからの1本の電話によって始まる……。ソフィを救うため、相棒Gとともに、Dr.キュリアンのいるDBR corp.の研究施設に乗り込むローガン。その先に、悲しい現実が待っているとも知らずに――。

バランスのとれたローガン

Hit Points	-3
Chamber	-6
Bullet Damage	-Normal
Reload Time	-Quick
Hit Size	-Normal

こちらは基本的にアーケードモードと同じ性能のローガン。すべてにおいてバランスが良く、初心者でも扱える万能型だ。

超強力弾丸ローガン2

Hit Points	-3
Chamber	-2
Bullet Damage	-Powerful
Reload Time	-Normal
Hit Size	-Large

威力を重視し、総弾数を極限まで減らしたキャラがローガン2だ。だが、その弾は、ほとんどの敵を一撃で粉砕するほど強力。

弾数15！針の穴を狙うG

Hit Points	-2
Chamber	-15
Bullet Damage	-Normal
Reload Time	-Quick
Hit Size	-Small

総弾数15発という驚異の弾数を誇るG。めったに弾切れを起こすこともないだろう。ただ当たり判定が小さく、射撃力が必要。

超上級者にG2

Hit Points	-5
Chamber	-6
Bullet Damage	-Weak
Reload Time	-Normal
Hit Size	-Large

最大のヒットポイントと、攻撃判定を誇るG2。だが、弾丸の威力は全キャラ中最弱なため、無駄弾を撃つことはできない。

正確無比なエージェント

本名不明。推定年齢35～40歳。ローガンと同じく、ある政府の特殊工作員をしている。コードネームはSILVER FANG（銀色の狐）。ローガンの相棒である彼だが、自分の多くを語らず、その身の上や過去のことなどの多くは謎に包まれている。感情の起伏も皆無と言っていいほどなく、目的の達成のためには手段を選ばないという、徹底した主義を持っている。この研究施設には、依頼された仕事、Dr.キュリアンの暴走を止めるためにローガンとともに訪れた。

迫りくる怪物（ボス）をしりぞけろ!!

サターン版オリジナル ボスモード

サターン版オリジナル要素の2つ目は、なんとボスのオンパレードモードだ。このモードは、ステージ1〜4のボスとの戦いのみをピックアップし、タイムアタックを行うものだ。モードは全部で5種類あり、ステージ1〜4の各ボスと戦い、タイムを競うモードと、全4ステージを通して、すべてのボスと戦うモードがある。アーケードモードやサターンモードのボス戦の練習にも最適だ。

ボスとの戦いでの時間は、リアルタイムで画面右下に表示されているぞ。

タイムアタック

タイムアタックを狙うには、正確な射撃と今までと違う戦い方が要求される。例えばハングドマンは、周りを飛ぶコウモリを先に撃っていると時間がかかりすぎるので、コウモリを無視してボスに撃ち込んでいくなどの対処をしていこう。

RANKINGS
BOSS MODE - CHARIOT

1	UMA	00:18.25
2	CAA	00:18.28
3	MCF	00:21.13
4	ZDA	00:22.61
5	UMA	00:23.21
6	BAC	00:23.40
7	AAA	00:24.00
8	BAA	00:24.50
9	BXA	00:26.61
10	FAA	00:28.46

ENTER YOUR NAME

ランキング

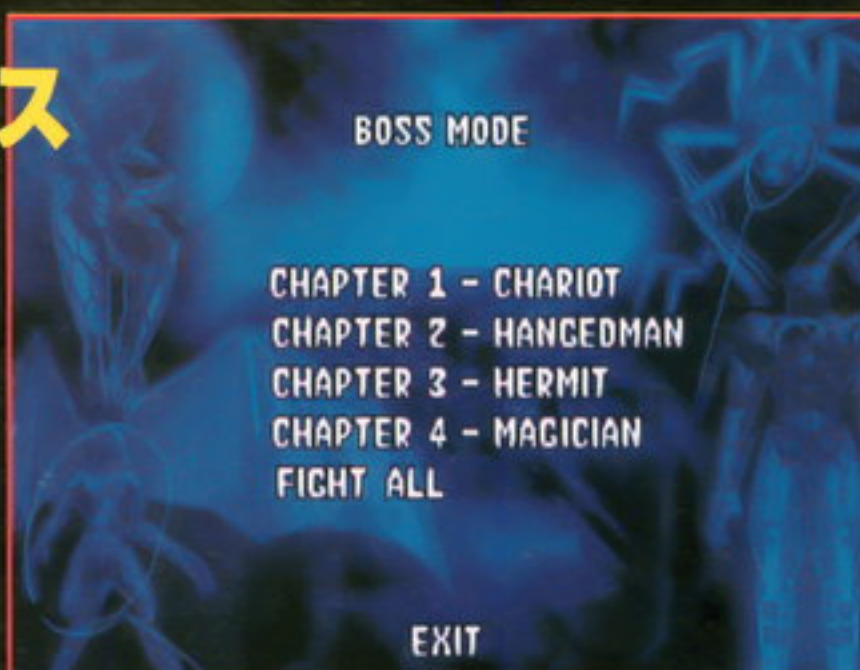
ここでは1〜4ステージまでの別々のタイムと、1〜4ステージを通してのタイムランキングが、歴代10位まで表示される。ちなみにボスモードでは、サターンオリジナルモードのキャラは選べずに、アーケードモードと同じ設定で戦うことになる。

BOSS Status ボス・ステータス

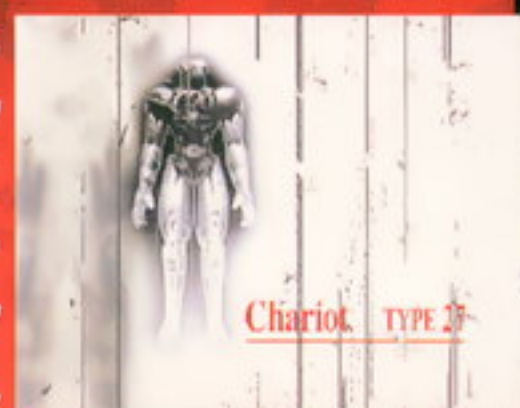
各ステージのラストを守るボスたちは、鋼鉄の鎧を着たゾンビや、昆虫など、様々な形態をしている。攻撃方法も全然違い、巨大な斧で直接斬りつけてくるボスや、空を飛びひっかき攻撃をしてくるタイプなど多種多様だ。また、ボスにはタイプの番号がつけられており、その番号によって製造された時期も想像できる。じつは、すべてのボスに共通しているものがあり、名前がタロットカードから引用されているのである。タロットカードには1枚1枚に意味があり、ボスを知るうえでそのタロットの意味を調べてみるのも面白い。

BOSS MODE

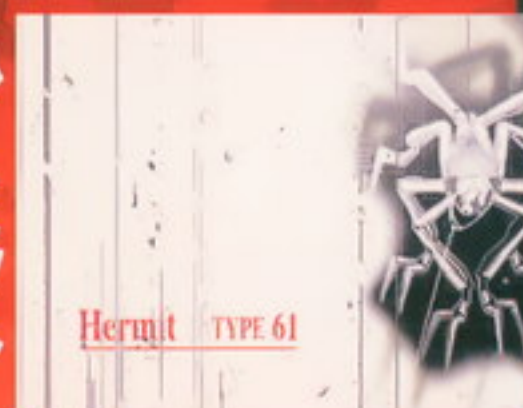
CHAPTER 1 - CHARIOT
CHAPTER 2 - HANGEDMAN
CHAPTER 3 - HERMIT
CHAPTER 4 - MAGICIAN
FIGHT ALL

EXIT

ボスと戦う前に表示される設計図（？）のような物。ここにはボスの弱点が記されている。ここで表示された弱点を攻撃すればダメージを与えるぞ。

STAGE1

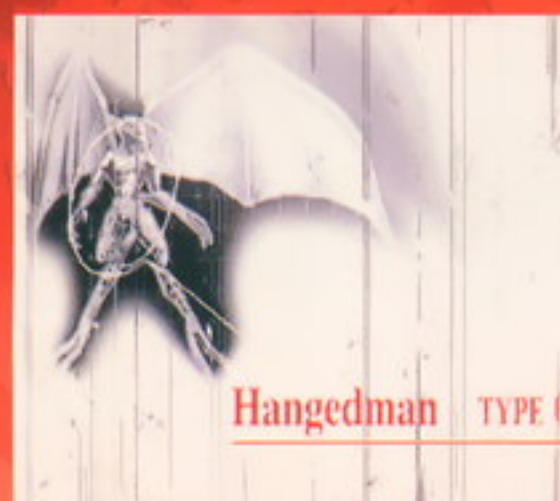
チャリオット タイプ27

チャリオットの名を持つ鎧を着た怪物。チャリオット（戦車）とは不敗不屈・常勝・有利・自立などの意味を持つ。全身を鎧で覆っているため攻撃が当たらないように見えるが、鎧の右胸に傷があり、そこからの攻撃が可能。ある程度のダメージで真の姿を現すだろう。

STAGE3

ハーミット タイプ61

ハーミットの名を持つ6つ目の巨大な蜘蛛の怪物。ハーミット（隠者）とは逃亡・分散・自制・求道者などの意味を持つ。弱点は小さな頭だ。長い足を持ち、その巨大な足を生かしての攻撃、防御をしてくる。時おり、糸をとばす攻撃をしてくることもある。

元の大きさからは考えられないほどの巨体を持つ。これもDr.キュリアンの研究の産物なのだ。

STAGE2

ハングドマン タイプ041

ハングドマンの名を持つ空を飛ぶ大きな翼を携えた怪物。ハングドマン（吊された男）とは、処刑・迷い・困難・修練などの意味を持つ。常に空を舞い、周りを飛ぶコウモリをけしかけてくる。コウモリをすべて倒すと自ら動き出し、高速の急降下攻撃を行ってくる。弱点は体だ。

STAGE4

マジシャン タイプ0

今現在では、マジシャンの名を持つということしかわかっていない。マジシャン（魔術師）とは、有能・知恵・文才・独立の意味を持つ。今までその姿を見た者はおらず、すべてが謎に包まれている。だが、Dr.キュリアンの最高傑作であることは間違いない。タイプの番号からも、他の怪物とは一線を画している。どのような攻撃をしてくるのだろうか？

UNKNOWN

後編

発表 SEGASATURN MAGAZINE GRAND PRIX 1997

今週発表の作品賞

●最優秀作品賞
　第1位、第2位、第3位
●シューティング作品賞
●RPG作品賞
●シミュレーションRPG作品賞
●シミュレーション作品賞

〈第1部門〉〈第2部門〉
●スポーツゲーム作品賞
●テーブルゲーム作品賞
●パズルゲーム作品賞
●その他のジャンル作品賞
●'97重大ニュース大賞

対象期間
'96年12月1日～'97年12月18日

本年度最高の栄冠に輝いたのは『GRANDIA』!

グランプリを含む7部門受賞!

得票数7,055票!!

有効投票数18,596票の中から、栄えある'97年度セガサターンマガジングランプリの栄冠に輝いたのは「GRANDIA」! ゲーム アーツの皆さんおめでとう! 応募してくださった読者の方々ありがとう! それではさっそくグランプリを含む、後半の11部門を見ていきましょう。

グランプリ最終結果

順位	作品名	メーカー名	得票数
1	GRANDIA	ゲーム アーツ/ESP	7055
2	デビルサマナー ソウルハッカーズ	アトラス	2011
3	EVE burst error	シーズウェア/イマジニア	1500
4	スーパーロボット大戦F	バンプレスト	1137
5	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	エルフ	840
6	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2	セガ	511
7	下級生	エルフ	478
8	リアルサウンド～風のリグレット～	ワープ	461
9	X-MEN VS. STREET FIGHTER	カプコン	445
10	サンダーフォースV	テクノソフト	313
11	ラングリッサーⅣ	メサイヤ	227
12	エネミー・ゼロ	ワープ	197
13	CULDCEPT	大宮ソフト	167
14	FIGHTERS MEGAMiX	セガ	148
15	DESIRE(デザイア)	イマディオ	115

最優秀作品賞 第1位

GRANDIA (ゲーム アーツ/ESP)

・・・・バイバイっ！ がんばってね！
ジャスティンなら きっと 夢を・・・・
エンジュールを 見つけられるわ！

随所にある泣かせる演出と、心の底から「よかった!!」と言ってしまいそうになるラスト。今年度最高栄誉にふさわしい作品だ。

サターンが世に出た直後から、RPGの大作を望む声が少なくなかったが、3年目になってようやくユーザーの希望は満たされた。グラフィック・音楽・シナリオなどの部門賞を含む、実に7部門の栄冠に輝くという結果が、それを雄弁に語っているだろう。ゲームについては、この狭い枠で語るのはおこがましいというもの。まだ体験していないというユーザーは、ぜひセガサターンが生んだ最高傑作を堪能してほしい。

最優秀作品賞受賞！ 喜びのコメント

ゲーム アーツ 取締役 開発部長

宮路 武氏

──グランプリ1位受賞、おめでとうございます。まずは感想をお聞かせください。
宮路 RPGというジャンル自体が、ユーザーさんの求めてるものとして、大きかったんじゃないかな。2位もソウルハッカーズですし。
──なるほど。確かにRPGの大作が求められていたかもしれませんね。サタマガの期待の新作でも、1年くらいずっと1位でしたし。
宮路 あとこの作品は、見た目以上にかなり革新的なことに挑戦しています。ゲームシステムもそうですし、シナリオの作り方にしてもそうです。ありとあらゆる面で、見た目じゃわからないけれども、革新的なことをやっています。そういう新しい部分や、今までなかった部分を体感的に感じたというのは、大きいと思うんですよ。例えば、渡航船で歩いていたら、モップがパタッっと倒れるとかね。あれがすごいことかっていうと別にすごいことじゃないんですが、ああいうようなこだわりですよね。こだわりっていうのはプレイしてみると、ハダで感じる部分があるんで、そういうところもユーザーさんにわかっていただけたと思います。
──開発に4年程かかってますよね。
宮路 ええ、丸4年はかかってますね。これだけの大作というか、人数のかかってるゲームは、20世紀中にはもう出ないだろうというのが率直なところです。21世紀でも厳しいかも、と思うぐらいやってますから。
──結局、のべ人数はどれぐらいですか？
宮路 この前調べたら300人を超えてるみたいなんですよ。最初は150人という話でやっていたんですが、最終的にエンディングのテロップを数えたら、軽く150人は超えてました。実際にはテロップに載ってない人もいますんで、やはり300人は超えてるかと。私でも顔も知らない人がいますよ、きっと(笑)。
──ユーザーからの反響はどうですか？
宮路 たくさん返ってきていて、おおむね好評です。その中に、6歳ぐらいのお子さんを持つお父さんからの手紙があったんですよ。「この子が漢字を読めるようになったら、このゲームをプレイさせてあげたい」と。これはええ話だなって(笑)。じーんときましたね。ゲームを作るときは、いろんなこと思い浮かべながら話を組み立てます。例えば、出航のシーンなんかだと、田舎から1人暮らしするために出て行く、といったシーンを思い浮かべたりします。実際そういうハガキもいただいてるんですよ。「つい思い出して涙をポロッと流しました」とか。うんうんそうだろうって思いながら、読ませてもらいました。自分たちもそういうこと思いながら作ってますから。やっぱりそういうような経験のある人っていっぱいいて、そういう人にシンクロ率が高いのは、いいですよね。それと最後までハッピーな話でまとめられたというのが、私としては、とてもうれしいんです。
──その辺には、どんなこだわりが？
宮路 今のゲームってほとんど9割以上が、エンディングをさわやかにしてるからハッピーだろうということなんですけど、よく見るとあいつは死んだままだし、世界は崩壊したままだし(笑)。世界の人口の半分死んでも、最後にさわやかな音楽が流れていればハッピーエンドみたいなね。そういう話が多いんで、それはやりたくなかった。そのポリシーに準じて作ってますんで、かなり狙い通りのものができたんじゃないかと。もちろんわれわれの実力が不足のところもあるので、伝えたかったことが何パーセント伝わったかというとなかなかわからないところもあります。まあ100パーセントってことはないとは思いますが、それでもわれわれのできる最高の力を使い尽くして作ったものですから、評価されて非常にうれしいですね。
──最後に、プレイしてもらったユーザーと、選出してくれた方にメッセージを。
宮路 これだけ長いゲームを楽しんでいただけた、それだけでも非常にうれしいです。そして、楽しんでいただいた上で、評価してもらえたわけですから、本当に感激しております。ありがとうございました。これからももっといいものを作っていくように努力したいと思います。ぜひ今後ともゲーム アーツへのご支援をよろしくお願いします。
──改めて、おめでとうございました。

本当の"ハッピー"な物語にできたと思います

最優秀作品賞 第2位

デビルサマナー ソウルハッカーズ（アトラス）

質、量ともに今年度を代表する、トップクラスの作品だ。

多くの部門で2位や3位になるなど、やや不運な面はあったが、そこは地力のあるソフト。総合で2位に入ってくるあたり、さすがである。下のコメントで岡田氏が語るように、何回でもやれば、その都度味が出るゲームなので、1回終わってしまっても、ぜひもう一度トライしてほしい。1位の「GRANDIA」同様、'97年はRPGの名作が登場した、記念すべき年となった。

2位受賞！ 喜びのコメント

アトラス　第一開発部　ディレクター
岡田耕始氏

もううれしいの一言です。あまりこういう賞をいただいたことがないものですから。1位になれなかったのはちょっと残念ではありますけどね（笑）。この「ソウルハッカーズ」に関しては、満足のいく仕上がりになって、本当に自信をもってプレイしてもらえるな、とは思ってました。実際ユーザーの方々の反応も、今回は全般的によい評価をいただけて、システムやストーリーをはじめ、いろんな面でこちらの予想以上に楽しんでいただけたようです。

このゲームは、長く楽しんでもらえるようにしています。一度最後まで終わっても、何度か繰り返し遊んでいただいて、また違った面を見出してもらえると、制作サイドとしてはありがたいですね。

最優秀作品賞 第3位

EVE burst error（シーズウェア／イマジニア）

【真弥子】まりなさん……こうして髪をなでてもらってるととっても安心できるの……。

2つの並行する物語が、複雑に絡み合う、推理アドベンチャー。

アドベンチャー作品賞1位に続き、総合でも堂々3位入賞を果たした。ビジュアルの美しさは言うまでもなく、むしろ物語後半の盛り上がりに涙した、という読者からのハガキが多数来てたのが印象的だ。アドベンチャーはシナリオが命、ということを改めて感じさせてくれた良作である。続編の「EVE The Lost One」も来週発売ということで、タイムリーな発表となった。

3位受賞！ 喜びのコメント

イマジニア　イマディオ事業部
上野季規氏（左）
堀切禎史氏（右）

まだまだ僕たちとしては十分満足がいけるレベルではないと思ってます。ユーザーさんあってのことなので、とにかく「これは今までなかったぞ。すごいぞ」という、ゲームという概念を超えるようなものを出していきたいです。アドベンチャーゲームの手法としてシステムがどうの、インターフェイスがどうのっていうのは重要なことではあります。しかしそれは1つの方法論であって、やはり“一瞬自分が何者であるかを忘れてしまう”ような、未知の体験をしていただける、そういうソフトを作りたいと思っております。「EVE The Lost One」では、実験的な手法も使いつつ、その入口ぐらいは体験していただけると思いますし、次回作以降はもっとすごくなるはずです。ぜひ期待していただきたいですね。

シューティング作品賞

第1位 蒼穹紅蓮隊（エレクトロニック・アーツ）

独特の世界観と、RPG顔負けの細かな設定も魅力的だ。

元々ST-Vなので、移植度はほぼ問題ナシ。拡大縮小を駆使した演出は、自機の高度や、敵戦闘キャラの巨大感をよく表現している。難易度も数段階用意されているので、いわゆるシューターでなくとも楽しめるのもポイント。インタビューでお2人が語っているように、もしシューティングに苦手意識があるという人は、この作品から入っていくといいだろう。

順位	作品名	メーカー名	得票数
1	蒼穹紅蓮隊	エレクトロニック・アーツ	3742
2	サンダーフォースV	テクノソフト	2720
3	怒首領蜂	アトラス	1862
4	ゲーム天国	ジャレコ	1615
5	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	バンダイビジュアル	1080
6	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	バンダイ	873
7	BULK SLASH	ハドソン	741
8	SEGA AGES／ファンタジーゾーン	セガ	511
9	デザエモン2	アテナ	428
10	ティンクルスタースプライツ	ADK	379
11	COTTOn2	サクセス	346
12	実況おしゃべりパロディウス～forever with me～	コナミ	313
13	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	バンダイ	280
14	沙羅曼蛇　デラックスパック　プラス	コナミ	247
15	タイムボカンシリーズ　ボカンと一発！ドロンボー完璧版	バンプレスト	181

1位受賞！ 喜びのコメント

ライジング　企画開発部
外山雄一氏（右）
エレクトロニック・アーツ　制作部
渋谷知広氏（左）

最近、シューティングゲームの人気がおされ気味というか、市場的にも小さくなってきてます。そんな中「蒼穹紅蓮隊」というのは、シューティングをあまりやらない人でも、けっこう入りやすいタイトルじゃないかな、と思うんですよ。設定難易度を下げればの話しですが（笑）。これを機に、シューティングゲーム全体をサターンユーザーがやってくれるようになったらうれしいです。ついでに、当社の新作もやってもらえるとももっといいんですけど。（外山）

正直、3位くらいかなと思っていたので、意外でした（笑）。最初にやらせていただいた時から、とっつきやすいゲームじゃないかなと。シューターというコアな皆様もいらっしゃいますけど、そうでない人まで広げられるタイトルじゃないかと思ってました。このゲームをやっていただいて「シューティングは難しい」という固定概念をとっていただき、より多くの人に遊んでいただきたいですね。こういうジャンルを絶やさないように、弊社としては今後も続けていきたいと思います。（渋谷）

第2位 サンダーフォースV

2Dながら、ポリゴンのCGのメカ群は迫力満点。グランプリのベスト10に名を連ねていることにも注目したい。

第3位 怒首領蜂

処理落ちもなく、難易度設定も細かく決められるなど、ゲーム環境は快適。ラスボスの派手な攻撃に耐えられるか!?

RPG作品賞

第1位 GRANDIA（ゲーム アーツ/ESP）

なにが 男と男の約束よ！
勇者だなんて 言われて
まいあがってるだけじゃない！

はたして、今世紀最後のRPG大作となってしまうのだろうか？

本作が、他の多くのRPGと一線を画すのは、そのセリフの多さ。街にいるキャラなどは、何度話しかけても同じ答えが返ってくるのが通常だ。しかしこの作品は、物語に直接関係のないキャラまでちゃんと答えてくれる。それが「参加している」という気持ちを呼び起こしてくれるのだ。制作期間は多少目をつぶっても、もう一度こういう作品で遊んでみたいものである。

1位受賞！喜びのコメント

ゲームアーツ 取締役 開発部長 宮路 武氏

今回の「グランディア」は、ルナに続くRPGシリーズのいわば集大成で、開発部一丸となり魂を込めて作り上げた作品です。シナリオRPGでありながら3Dを使用したり、雰囲気を重視したところなど、これまでとは違った方向性を打ち出し世に送り出すことができたと思います。新しい試みをRPGの枠におさめるのは、大変でした。この点は、開発部内でも特に注意して作ったところでもありました。実はオーソドックスに見えながら、シナリオ・プログラム・グラフィックスともにこれまでとは全く違うシステムでくみ上げられているのです。いろいろな努力がありましたので、このような評価を受けられたことは、たいへん嬉しく思います。皆様ありがとうございました。

順位	作品名	メーカー名	得票数
1	GRANDIA	ゲーム アーツ/ESP	9314
2	デビルサマナー ソウルハッカーズ	アトラス	3989
3	天外魔境 第四の黙示録	ハドソン	840
4	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	イマディオ	642
5	スレイヤーズ ろいやる	角川書店／ESP	544
6	プリンセスクラウン	アトラス	494
7	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	ソニック	281
8	セブン風の島物語	エニックス	266
9	LUNAR SILVER STAR STORY MPEG版	角川書店	232
10	ドラゴンマスターシルク	データム・ポリスター	197
11	マリカ～真実の世界～	ビクター/ビクターソフト	181
12	ブループレイカー～剣よりも微笑みを～	ヒューマン/ヒューネックス	70
13	魔法学園ルナ	角川書店	46
14	エアーズアドベンチャー	ゲームスタジオ	30
15	ファンキー・ファンタジー	吉本興業	23

第2位 デビルサマナー ソウルハッカーズ

ここでも2位の好位置をキープ。この結果を知ったら、ライデン湯沢殿下もさぞお喜びであろう。

第3位 天外魔境 第四の黙示録

RPGにうまくアニメを取り入れた見せ方は抜群にうまい。シリーズは3部作ということだが、次なる展開は？

RPG時代、到来か？

この部門の1位2位が、そのままグランプリの結果に。改めてRPGの人気の高さを感じずにはいられない。サターン1年目が5タイトルしかなかったことを思うと、大変な進歩だ。次年度は「AZEL」などの大作もエントリーされる。RPGのさらなる飛躍はなるか？

シミュレーションRPG作品賞

第1位 スーパーロボット大戦F（バンプレスト）

質も量も、シリーズ最高の作品。早く「完結編」もプレイしたいね。

「もう1つの第4次大戦」というコンセプトで登場した、人気シリーズの最新作。システムは伝統的なものだが、登場キャラクターや起用した声優の数、物語のボリュームなど、発売前から話題が多かった。そのボリュームの故に前後編になってしまったが、それでもユーザーからは強い支持を受け、この部門1位に。もちろん「完結編」への期待票ということもあるだろう。

1位受賞！喜びのコメント

バンプレスト 「スーパーロボット大戦F」プロデューサー 寺田貴信氏

ロボット大戦も苦節8年。他のビッグタイトルと肩を並べるなんて、ようやくここまで来たんですね。このシリーズの本質は結構マイナーなので、本来は雑誌の表紙を飾ったり、巻頭になったりするようなゲームじゃないんですよ。言ってみれば、「マジンガーZ」や「ガンダム」などの並み居るスーパーロボットの人気に支えられているだけ。我々はそれにのっかっているだけかもしれませんよね。でもこんなに支持層が広がって、しかもこんな賞までいただいて……感無量です。正直サターンでやってよかったなと思ってます。

今「完結編」の製作が大詰めなんですが、さらにいろんな要素を詰め込んでますので、サターンユーザーのみなさんには、「F」以上に楽しんでいただけるとうれしいです。

順位	作品名	メーカー名	得票数
1	スーパーロボット大戦F	バンプレスト	5984
2	シャイニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神	セガ	2390
3	ラングリッサーIV	メサイヤ	2060
4	タクティクス オウガ	リバーヒルソフト	1813
5	ゼルドナーシルト	セガ	1003

第2位 シャイニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神

3Dになっても、シャイニングの雰囲気は健在。ストーリー・CGなどで、多くのファンを満足させた。

第3位 ラングリッサーIV

シリーズ特有のシステム、そして人気のうるし原キャラは健在。より広がりを増したシナリオにも、注目したい。

今後が期待されるシミュレーションRPG

この部門は今回新設されたものだが、エントリーはたったの8本。だが、例えばRPGやシミュレーションなどの部門に編入させるのも無理があるくらいシステム的に独立していて、またスーパーファミコンやプレイステーションなどでも、近年この分野が増加傾向にある。そこで近い将来を予測し、今年から独立した部門として扱ってみたのだが……。

結果、8本しかないタイトルのうち、実に2本がグランプリの上位に食い込んでいる。おかげで判断は正しかったと、担当編集はちょっと胸をなでおろしているところである。

ともかく、歴史こそ浅いがその分、新しい可能性を秘めている分野であることは間違いない。「スーパーロボット大戦」をも超える大作が登場することを、期待しようではないか。

シミュレーション作品賞

〈第1部門〉戦略・歴史・経営系

第1位 Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2（セガ）

発売時期も、W杯出場決定と重なり、いいことづくめだった。

「1」での意見がかなり反映され、より絶妙なゲームバランスを実現した。“選手エディット”という新要素や、選手間のトラブル、スランプなど、選手への感情移入度もアップ。このゲームが作り出すのは、サッカークラブだけではなく、サッカーファンなのかもしれない。

1位受賞! 喜びのコメント

セガ・エンタープライゼス 第2CS研究開発部 大橋修氏

このゲームは、元々「1」があって、そこでやり残したことを「2」に全部入れようと考えてましたから、本当に時間との戦いになってしまいました。でも、こうしてほしいというファンのみなさんからの要望をかなり反映できて、喜んでもらえた姿を見たときは、本当に作っててよかったな、と思いました。発売が延びて申し訳なかったのですが（笑）、ワールドカップの予選突破の時期と偶然重なったのは、幸運でしたね。

最後に、投票してくれたみなさん、ありがとうございました。賞を取れたこと、スタッフ一同とても喜んでおります。「1」から「2」の時は、みなさんの熱い支持が「2」を作るきっかけになりました。続編を期待してくれる人がいてくれたら、ぜひこのまま熱い支持をお願いします。

順位	作品名	メーカー名	得票数
1	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2	セガ	7484
2	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	セガ	1681
3	クォヴァディス2 ～惑星強襲オヴァン・レイ	グラムス	1183
4	ザ・コンビニ ～あの町を独占せよ～	ヒューマン	956
5	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	ハドソン	120
6	新・テーマパーク	エレクトロニック・アーツ	83
7	水滸伝～天導一〇八星～	光栄	85
8	大江戸ルネッサンス	ビクター/パック・イン・ソフト	55
9	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー	メディアクエスト	50
10	銀河英雄伝説 PLUS	徳間書店	44
11	ウイニングポスト2 ファイナル'97	光栄	43
12	はるかぜ戦隊Vフォース	ピング	33
13	大航海時代II	光栄	29
14	シーバス・フィッシング2	ビクター・ビクターソフト	28
15	三國志孔明伝	光栄	22

第2位 ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡

将軍システムという新要素で、人を育てる楽しみも追加された。戦闘シーンもグレードアップしている。

第3位 クォヴァディス2 ～惑星強襲オヴァン・レイ

力の入ったムービーや、リアルタイムSLGという新境地で3位に。まさに死して名を残す……。

最多ノミネート部門!

……といっても、これは第1と第2、両部門合わせての話だが、62本もノミネートされた。本当に増えたものである。パソコンゲームが隆盛だった頃は、シミュレーションというと、もっと敷居が高かったものだ。時代が変わったといえばそれまでだが……。

シミュレーション作品賞

〈第2部門〉育成・恋愛系

第1位 下級生（エルフ）

ひとつひとつの細かい会話まで、大切に作られている。

よく練られたシナリオやセリフまわしなど、豊かな表現力に支えられ、たいへん感情移入ができる作品となった。お目当ての女の子の気持ちをいい方に持っていく難しさは、実際の恋愛と同等以上の奥行きと面白さがあるだろう。「EVE～」などの作品と同様、X指定廃止により、Hの露出度は大幅に減ったが、逆にそれが好感度につながったという評価もある。

1位受賞! 喜びのコメント

株式会社エルフ 開発部 部長 下田篤氏

月並みですけど、感無量です。マスコミの方々から注目を受けたことも嬉しかったのですが、なによりいちばん評価を得たいユーザーの皆様から、こういった形で推薦を受けることができ、こんなうれしいことはありません。ありがとうございます。

皆様に支持していただけたは、門井先生の描いたキャラクターたちが親しみやすかったことではないでしょうか。また、ゲームのデザインとして、SLGというデジタルな世界の中で、メッセージをはじめ、キャラクターのリアクションをアナログ的に見せられたことがあると思います。そういうシステムを作り上げた蛭田の手腕は、大きいものでした。そして最後は、やっぱりスタッフの総合力でしょう。こうした要素がうまくかみ合った結果だと思っております。

順位	作品名	メーカー名	得票数
1	下級生	エルフ	6264
2	同級生2	NECインターチャネル	1467
3	悠久幻想曲	メディアワークス	1434
4	大運動会	インクリメントP	478
5	アンジェリークSpecial2	光栄	428
6	ネクストキング 恋の千年王国	バンダイ	362
7	リフレインラブ～あなたに逢いたい～	リバーヒルソフト	313
8	メルティランサー～銀河少女警察2086～	イマジニア	115
9	フリートークスタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～	メディアエンターテイメント	81
10	m～君を伝えて～	ネクサスインターラクト	58
11	HOP STEP あいどる☆	メディアエンターテイメント	36
12	卒業 S	NECインターチャネル	21
13	Tactical Fighter	メディアリング	18
14	だいすき♥	ギャガ・コミュニケーションズ	14
15	はいぱぁセキュリティーズS	パック・イン・ソフト	10

第2位 同級生2

2週間の中で決着をつけるというのが、女の子への思い入れをよけい強くする。CG、音声の評価も高い。

第3位 悠久幻想曲

何を育むかと言えば、それは友情だったり愛情だったりする心温まる作品。豪華な声優陣も魅力的だ。

見かけは軟派、中身は本格派

いわゆる“ギャルゲー”と言われる作品が多かったが、SLGとしても本格的なものばかりだ。賛否両論はあるが、間違いなくサターンというハードの一翼を担っている分野である。CDになり、声を当てやすくなったのも、躍進の原動力になっているようだ。

スポーツゲーム作品賞

第1位 SONIC R（セガ）

レース結果のリプレイを眺めるられるのも、お楽しみのひとつ。

レースゲームがスポーツ部門に編入されたため、同作品は意外な部門での受賞となった。ソニックという、セガのシンボル的キャラクターが、コースを自由に走り回る。そのスピード感と爽快感は最高。音楽もテンポが良く、ゲームに華を添えている。一方で、ライン取りやハンドリングなどはテクニックが必要で、レースゲームとしての完成度も高い。

順位	作品名	メーカー名	得票数
1	SONIC R	セガ	2538
2	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	セガ	2176
3	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	ヒューマン	1796
4	セガ ツーリングカー チャンピオンシップ	セガ	1632
5	プロ野球 グレイテストナイン'97	セガ	1599
6	実況パワフルプロ野球S	コナミ	453
7	Jリーグ ビクトリーゴール'97	セガ	306
8	プロ野球 グレイテストナイン'97 メークミラクル	セガ	282
9	ゼロヨンチャンプ DooZy-J TypeR	メディアリング	129
10	峠KING THE SPIRITS 2	アトラス	88
11	スティープ・スロープ・スライダーズ	ビクター/パック・イン・ソフト	76
12	首都高バトル'97	イマジニア	64
13	ワイアラエの奇蹟 −Extra 36 Holes−	T&Eソフト	41
14	マンクスTT−スーパーバイク−	セガ	35
15	バーチャル競艇2	日本物産	21

1位受賞! 喜びのコメント

セガ・エンタープライゼス プロジェクトソニック 総合プロデューサー 中 裕司氏

数あるスポーツタイトルの中からソニックRを高く評価していただき、ありがとうございます。

ソニックRは、これまでの概念にとらわれない新しいレースゲームの可能性を引き出そうというコンセプトで開発されました。単に決められたコースを走るのではなく、新たな道を発見し、挑戦する楽しさを加えたのです。丘を飛び越え、空中を飛び、そして水上を走ったりと、まるで子供たちが鬼ゴッコをするかのような個性ある楽しい「競走」が表現できたと思います。実際、発売直後にホームページでタイムアタックコンテストを開いたのですが、皆それぞれ独自の攻略法を編み出していました。皆さんも新たなレースの形を一度体験してみてください。

第2位 デイトナUSA CIRCUIT EDITION

X-BANDを使い、通信対戦を実現。単体としても、ゴーストカーやタイムアタックができるようになった。

第3位 ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE

SFC時代から連綿と続く人気シリーズ。世相（?）にあわせて、団体や選手が増えているのがよい。

レースゲームの復活求ム!

レースものが少ないという理由で、スポーツと一緒にしてみたが、皮肉にも1，2位を乗っ取られてしまう格好になってしまった。サターンユーザーにはレース好きが多いようなので、ぜひ'98年は復権してもらいたいものだ。スポーツでセガが目立つのは相変わらず。

パズルゲーム作品賞

第1位 サクラ大戦　花組対戦コラムス（セガ）

意外な組み合わせだったが、世界観を損なわない作りに脱帽。

サクラ大戦の世界観を生かしたストーリー、その上コラムスも楽しめ、一粒で二度おいしい。ゲームモードや隠しステージなど遊ぶ要素も多く、キャラを使ったゲームのお手本的な作品だ。

順位	作品名	メーカー名	得票数
1	花組対戦コラムス	セガ	5176
2	ぷよぷよSUN	コンパイル	5094
3	マジカルドロップIII〜とれたて増刊号!〜	データイースト	1450
4	スーパーパズルファイターIIX	カプコン	857
5	全国美少女グランプリ　ファインドラブ	ダイキ	567
6	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	コナミ	522
7	パズルボブル3	タイトー	445
8	TETRIS S	BPS	290
9	続ぐっすんおよよ	バンプレスト	211
10	クレオパトラフォーチュン	タイトー	148
11	天地無用！ 連鎖必要	パイオニアLDC	115
12	落ちゲー・デザイナー 作ってポン!	ビクター/パック・イン・ソフト	82
13	もうぢや	ヴァージンインタラクティブ	16
14	タクラマカン〜敦煌傳奇〜	バトラ	15
15	デジグ ラッセン〜アートコレクション〜	増田屋コーポレーション	12

1位受賞!

レッドカンパニー 代表取締役 広井王子氏

パズル部門受賞、ありがとうございます。「花コラ」はカクテルのようです。あるものとあるものをシェイクして、まったく違うテイストをつくりだしました。ボク自身、スタッフのセンスに脱帽です。また、この受賞では、ユーザーの皆さんの愛情と熱意を強く感じました。スタッフとともにより楽しい作品づくりを目指そうとあらためて心に誓いました。4月4日、「サクラ大戦2」。日本中をサクラで満開にしましょう。

1998年2月14日

1位受賞!

セガ「花組対戦コラムス」開発プロデューサー 大場規勝氏

パズル部門の大賞、ありがとうございます。現在「サクラ大戦２」の追い込みで四苦八苦しているところですが、嬉しい知らせにチーム一同パワーがみなぎりました。「花コラ」は、対戦パズルゲームとしても非常に完成度が高く仕上がったと自負しています。対戦で燃え、パズルで悩み、そして……ストーリーモードでサクラの世界に思いを馳せる。アーケード版もありますので、未体験の皆さんもこの機会にぜひ、プレイしてみてください！

第2位 ぷよぷよSUN

1位の「花コラ」とぎりぎりまで争っていたが、追い込みきかず。次はリベンジなるか!?

第3位 マジカルドロップIII〜とれたて増刊号!〜

簡単なルール、かわいいキャラなど、受ける要素は多い。今回追加されたすごろくモードはアイデアの勝利。

テーブルゲーム作品賞

第1位 CULDCEPT（大宮ソフト）

対戦プレイの駆け引きは、端から見ているだけでも結構楽しい。

トレーディングカードと、ボードゲームの要素をうまく取り入れ、まったく新しいゲームに仕上がってた。CPU戦はもちろん、対戦ゲームとしても熱くプレイでき、どんなに不利でも作戦次第で一発逆転ができる展開がニクイ。カード集めの面白さも見逃せない。イラストに加藤直之氏を起用、音楽を古代祐三氏が担当するなど、スタッフもなかなか豪華な作品だった。

順位	作品名	メーカー名	得票数
1	CULDCEPT	大宮ソフト	3775
2	QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	カプコン	2753
3	桃太郎道中記	ハドソン	2472
4	DX人生ゲームII	タカラ	1566
5	アルカナ ストライクス	タカラ	923
6	デジタルピンボール〜ラストグラディエーターズ Ver.9.7〜	KAZe	692
7	SEGA AGES／廊下にイチダントアール	セガ	384
8	こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランドの大レースの巻	バンダイ	118
9	エルフを狩るモノたち－花札編－	アルトロン	105
10	ふしぎの国のアンジェリーク	光栄	95
11	DX日本特急旅行ゲーム	タカラ	65
12	Tactics Formula	セガ／アキ	46
13	Cross Romance〜恋と麻雀と花札と〜	日本物産	35
14	麻雀学園祭	メイクソフトウェア	24
15	永世名人II	コナミ	10

1位受賞！喜びのコメント

大宮ソフト　代表取締役
鈴木英夫氏（左）
同　開発プロデューサー
神宮孝行氏（右）

まずは選んでくださって、ありがとうございました。このゲームは一見マニアックに見えるじゃないですか。でもユーザーのみなさんが“自分で探して面白いものを見つける”という気構えで遊んでくださったからここまで支持していただけたのではないかと思います。さすがはサターンユーザー、目が肥えてます。僕ら大宮ソフトが作った1本目のソフトはメガドラのロードモナークの移植だったんですが、あの時もビーメガの読者レースで高い評価をいただけました。僕らとセガ系ユーザーは、相性がいいみたいですね。（鈴木）

サターンもそうですが、中でもサタマガの読者の人というのは、私らの感覚に似てるというか、本当にゲームをわかってる人が読んでるんじゃないかという気がしますね。いつも読者レースなんかを見ていても、本当にゲーム性を重視したランキングになっていると思います。これからもゲームの本質を重視したソフト作りをして、サタマガの読者が「いいゲームだ」と言ってくれるようなゲームを心がけたいですね。（神宮）

第2位 QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡

クイズ十恋愛ゲームという異色の作品。アーケードからの移植だが、サターン版は追加要素がグッド。

第3位 桃太郎道中記

今回も安定した面白さを提供してくれた本作。デーモン小暮閣下の「ボンビー大魔王」がイカしてた。

その他のジャンル作品賞

第1位 バイオ ハザード（カプコン）

ドラマティックな展開も、受賞になった大きな要因の1つ。

迫り来る死者、生き残りを賭けての脱出劇など、映像的な恐怖の演出が光った作品。アクションをベースに、弾数制限のある武器といったパズル的要素をうまく絡め、独自のジャンルを構築している。ゲームの難易度によって主人公やストーリーが変わったりと、1回だけでなく、何回もやり込むほど面白さが出てくる。話題の「2」も、ぜひ移植してほしいところだ。

順位	作品名	メーカー名	得票数
1	バイオ ハザード	カプコン	4220
2	新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ	セガ	1549
3	ファルコムクラシックス	日本ビクター／日本ファルコム	1302
4	DIGITAL DANCE MiX 〜安室奈美恵	セガ	1121
5	サクラ大戦　蒸気ラジヲショウ	セガ	993
6	サクラ大戦　花組通信	セガ	971
7	ROOM MATE〜井上涼子〜	データム・ポリスター	756
8	センチメンタルグラフティ ファーストウインドウ	NECインターチャネル	577
9	サターンミュージックスクール	WAKA	461
10	貞本義行 イラストレーションズ	ガイナックス	412
11	だいな♥あいらん 予告編	ゲーム アーツ	129
12	SEGA AGES／メモリアルセレクション Vol.1	セガ	117
13	世界の車窓から[I]スイス編〜アルプス登山鉄道の旅〜	富士通	101
14	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works	ハドソン	87
15	ルパン三世 クロニクル	Spike	72

1位受賞！喜びのコメント

カプコン開発本部業務部
パブリシティーチーム　チーム長
永井淳一氏

カプコンとしましては、他機種版でミリオンを記録したこのソフトを、サターンユーザーの皆様にもぜひともプレイしていただきたかった。サターンユーザーの皆様からは移植希望の声が大変多かった。そんなお互いの願いの結晶として生まれたソフトです。カプコンはあらゆるハードにソフトを供給することが役目だと考えていますので、これからも移植の努力をしていきます。発売は遅くなってしまいましたが、価格を下げ、限定版にはサターン版のみの特典をつけさせていただきました。続編は、この賞を励みにして、いっそう鋭意制作に励みます。また、このような賞をいただけたということは、新しいジャンルを構築したと認められた、ということとも思いますので、それも大変嬉しく思っております。

第2位 新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ

コレクターズ・アイテムとしても必携の1本。好きなカードを自由に鑑賞できるシステムが人気の秘訣。

第3位 ファルコムクラシックス

本誌タイムアタックの企画でとんでもないタイムが続出。古参ユーザーのすごさを目の当たりにできた。

ジャンル分けの難しさ

作品を各ジャンルに振り分けていき、判別がしづらいものをここにノミネートした。これだけ多様化すると、万人を納得させる分け方は、ほぼ不可能。本当に難しかった。だが、これだけ多様化してなお、また新しいジャンルがここから独立するのだろうか……？

1997年度重大ニュース大賞

第1位 セガとバンダイ合併を発表、その後解消に

読者にはやはりこの出来事が、いちばん印象に残ったようだ。合併の発表も突然なら、解消も突然だった。実現すれば、世界的に通用しうるエンタテインメント・カンパニーが誕生しただけに、この結果は残念だ。

さて、ベスト15に目を移してみよう。まずは明るい話題として、動向の注目された大手メーカーが、続々サターンに参入してきたことがあった。また4メガRAMやワープのゲーム作りなどは、サターンならではの展開として注目を集めた。一方、グラムスが倒産するなど、ゲーム業界にも不況の波か？ と思わせる暗いニュースも。ランクインはしなかったが、他にも「ソニックようやくサターンに」「M2発売中止により、D2がサターンに？」「センチ、ファーストウインドウ買えず」などもあった。

さて'98年。今年はいきなりセガの体制が変わったり、次世代機の発表があるかもしれないといった話題で、世間は何かとにぎやかである。いろいろ予感はあるが、明るいものであってほしいものである。

順位	ニュースの内容	得票数
1	セガとバンダイ合併を発表。その後解消	4358
2	せがた三四郎登場	1648
3	セガ次世代128bit機登場の噂	1318
4	特になし	763
5	エニックス、「ドラクエ」をPSで発売することを発表	451
6	セガサターン、不振の噂	404
7	サタマガ・リニューアルを敢行	366
8	「グランディア」発売される	281
9	エニックス参入	143
10	セガ・パートナーズクラブ発足	98
11	4メガ拡張RAM登場	62
12	「クォヴァディス」のグラムス倒産する	40
13	「サクラ大戦2」の発売が発表される	33
14	話題作「リアルサウンド」	32
15	チュンソフト参入	25

総評

グランプリを終えて……

これで全ての発表が終了したわけだが、皆さんはこの結果をどう思われるだろうか？ 上位の結果については、実は編集部で立てた予想はある程度当たっていた。しかし票差がけっこうついてしまったことが、意外と言えば意外であった。3年目の今年、全体的な傾向として、サードパーティの躍進ぶりがたいへん目立っていた。最優秀作品賞上位15番のうち、セガのタイトルはわずかに2つ（ちなみに初年度などは、1～7位までをセガタイトルが独占していた）。セガにとってはやや悔しい部分はあるかもしれないが、ひとつのプラットホームとして考えてみると、ようやく成熟してきたと見ることもできるだろう。'97年度はよい意味で、ターニングポイントとなったのではないだろうか。

さて、年は改まり'98年。今年もすでにビッグタイトルが約束されている。現在いちばん人気の「サクラ大戦2」をはじめ「スパロボF完結編」「AZEL～」「ギレンの野望」など、ラインナップは極めて充実している。今回の対象期間から外れた昨年中のタイトルも見逃せない。次世代機の動向も気になるところではあるが、'98年、まだまだセガサターンから目を離すわけにはいかないようだ。

昨年中の発売だが、来年度の対象期間となる「街」。

今年3位の前作。続編「EVE The Lost One」はどうか？

「F」以上のボリュームになるという「完結編」も本命？

'97サタマガグランプリ最終結果

賞	作品
最優秀作品賞第1位	グランディア
同第2位	デビルサマナー ソウルハッカーズ
同第3位	EVE burst error
最優秀グラフィック作品賞	グランディア
最優秀音楽作品賞	グランディア
最優秀シナリオ作品賞	グランディア
最優秀移植作品賞	X-MEN VS. STREET FIGHTER
最優秀主演女優賞	フィーナ（グランディア）
最優秀主演男優賞	ジャスティン（グランディア）
最優秀助演キャラクター賞	スプーキー（デビルサマナー ソウルハッカーズ）
パッケージアート賞	リアルサウンド
アクション作品賞	シルエットミラージュ
格闘アクション作品賞	DEAD OR ALIVE
アドベンチャー作品賞	EVE burst error
シューティング作品賞	蒼穹紅蓮隊
シミュレーション作品賞	
【第1部門】	Jリーグプロサッカークラブをつくろう!2
【第2部門】	下級生
シミュレーションRPG作品賞	スーパーロボット大戦F
RPG作品賞	グランディア
スポーツゲーム作品賞	SONIC R
テーブルゲーム作品賞	CULDCEPT
パズルゲーム作品賞	花組対戦コラムス
その他のジャンル作品賞	BIO HAZARD

プレゼント当選者

多数のご応募、本当にありがとうございました。厳正なる抽選の結果、以下の方々が当選されました。おめでとうございます！ 来年のグランプリでまたお会いしましょう。

①ツインスティック
栃木県／久納敏、新潟県／高橋英章、新潟県／長谷川幸太、大阪府／亀澤典朗

②バーチャスティック
長野県／丸山理樹、福島県／深堀陸、埼玉県／高橋全

③セガサターンモデム
沖縄県／比嘉昭人、東京都／米倉正樹、岩手県／菊池達也

④パワーメモリー
埼玉県／山口龍秀、奈良県／吉村春紀、東京都／相川あつ子

⑤セガ特製カレンダー
青森県／野呂豊、愛知県／金原政宏、埼玉県／七辺雄介、滋賀県／青木顕太郎、東京都／広田夏樹、埼玉県／天田光宣、青森県／佐々木茂晴、岐阜県／坂本由美、静岡県／鈴木敬幸、兵庫県／竹本政則

⑥セガ特製ポスター
宮城県／鈴木俊介、宮城県／相澤恒、東京都／桑原公明、福井県／坂井忍、山形県／河原清、群馬県／磯貝直也、福岡県／内田綾子、鳥取県／市来あや、愛知県／柴田陽一、栃木県／服部衛

⑦セガ特製テレフォンカード
岡山県／井上敦雄、千葉県／後藤信、大阪府／宮崎崇、沖縄県／系数操、愛媛県／真木志信、奈良県／谷晃一、埼玉県／清水貞男、神奈川県／大竹鉄志、岡山県／岩本顕光

⑧AM1研ハーレーTシャツ
東京都／田島隼人

⑨AM1研ゲットバス帽子
愛媛県／日高亮、神奈川県／宮地慶太、新潟県／近藤清行

⑩AM1研モーターレイドTシャツ
埼玉県／鎌田英人、熊本県／江川春人、千葉県／遠藤浩輔

⑪ダイナマイトベースボール団扇
鹿児島県／牧貴史、兵庫県／加山琢己、埼玉県／中村雪子、香川県／原田伸俊、広島県／川田保雄、東京都／工藤真由美、長野県／中島孝典、神奈川県／戸川圭吾、山梨県／加藤清文、東京都／元川誠人

⑫バーチャファイター3「梅小路葵」等身大ポップ
埼玉県／河原塚直樹

⑬セガサターンお好みソフト
東京都／千田孝一、兵庫県／本山暁生、香川県／村田孝明、北海道／斎藤裕、東京都／安藤はるか、東京都／高本恒彦、愛媛県／広野俊二、埼玉県／内田則武、栃木県／山口晃、千葉県／田辺和彦、千葉県／北島康平、大阪府／松本大輔、愛知県／大田浩一郎、宮城県／曽我部雄太、栃木県／由井明実、青森県／小山内哲雄、岐阜県／大川多恵子、神奈川県／西塚弘明、埼玉県／今井利治、熊本県／中沢直樹

無敵のセールスマン 史上最大の決戦

「電波少年」がサタマガ編集部にやってきた!

みんなは3月1日に放映された「進ぬ！　電波少年」を見てくれたかな？　あの超人気番組に、なんと僕たちサタマガ編集部のスタッフが出演しちゃったのだ!!　実は“無敵のセールスマン”ふかわりょうに取材の申し込みをしたところ、彼は番組スタッフを引き連れて編集部まで来てしまったってワケ。最初はごくフツーの取材をするつもりだった編集部はもう大慌て！　とりあえずインタビューを開始したんだけど……。

電波少年的ゲーム

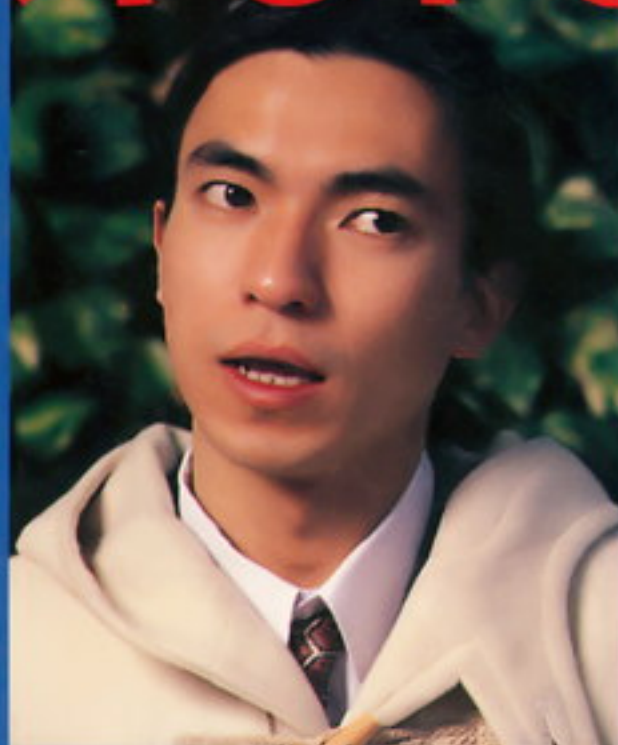
- ハドソン
- 3月5日発売
- パーティーゲーム
- 4,800円
- 7人対戦可能
- 全年齢推奨
- マルチターミナル6対応

「無敵のセールスマン」とは?

「無敵のセールスマン」は、日本テレビ系列のバラエティ番組「進ぬ！　電波少年」内の人気コーナー。タレント・ふかわりょうが、サターンソフト「電波少年的ゲーム」を全国のカラオケボックスに“アポなし訪問”で売り歩くという企画だ。ただし、彼に与えられたのは自転車のみ。その他、ポスターやのぼりなどの経費はすべて自己負担である。ふかわは借金をしながら、セールスを続けている。現在は「電波少年的ゲーム」が一般売りされたため、ふかわの給料もソフト1本につき1,000円から10円に歩合が下げられた。借金完済の日は一体いつ!?

ふかわりょうに直撃インタビュー!!

──じゃ、まずゲームについてうかがいますが、ひと言で言って、このゲームはどんなゲームなんですか？
ふかわ　テレビゲームです（無表情）。
──……（それは聞かなくてもわかる）。
ふかわ　ひと言で、言うと。パーティーゲーム。です。いままでにない。史上初。パーティーゲーム。（まだ無表情）
──……すると、もう全く新しい、革新的なゲームなんですね？（半信半疑）
ふかわ　そうですネー（ずっと無表情）。
──今回、サターン版が一般向けに発売されますが、カラオケボックスで販売されていたものとの違いはありますか？
ふかわ　いい所に気付きましたぁ〜。あのですね〜、カラオケボックスでは６種類のゲームが入っていたんですが、一般向けのものは全部で10種類のゲームに、しました。
──ゲームが増えて、よりリーズナブルな感じになっているんですね？
ふかわ　かなりリーズナブルに、4,800円になりました。これもひとえにボクの力によるものだと思います。
──普段、カラオケボックスを回っているときには、どんな感じでセールスをされてるんですか？　もしよろしければ、ちょっとボクを相手にふかわさんのセールストークを再現してほしいのですが？
ふかわ　ボクのセールストークが聴きたいですか。じゃ、「いらっしゃいませ」って言ってくだサイ。そしたら始めます。
──わかりました。じゃあ、「いらっしゃいませ！」
ふかわ　“このたびですねカラオケボックス専用のゲームソフトを作ったんですけれども、これはカラオケボックスのお客様に楽しんでもらうゲームで、内容は６種類の非常にシンプルなゲームになっております。最大７人まで同時に遊べるんですけれども、必ず罰ゲームがありまして、これは女の子と男の子が和気あいあいとスキンシップを楽しめるような内容になっています。今日はぜひこのソフトを置いていただきたいと思って自転車で来たんですが、いかがですか？”（妙にはっきりとした口調で）
──……なぜ、今までと声のトーンが違うんですか？（大疑問）
ふかわ　……いい所に気付きましたぁ〜。ボクはセールストークをするときのみ、精神を集中させているんです。今はある意味気を抜いています（また無表情に戻る）。
──このインタビュー中、ずっと気を抜いていたんですか!?（憮然）
ふかわ　はい。気を抜いています。だから、今は“無敵”ではないんです。ボクはセールストークをしている15秒間だけ、“無敵のセールスマン”に、なれるんです。
──それでは、他の番組の仕事をされているときも、今のように力を抜かれてるんですか!?（怒）
ふかわ　それは、ちょっとこの場では答えづらい質問です（困惑）。
──……ところで、番組の中でだいぶ借金されてますよね？
ふかわ　はい。一時は90万円ぐらいありましたけど、あれは借金であって借金でないようなものなんです。
──　？？
ふかわ　あれは、経済効果を高めるために必要なことだったんですよ。……ところで、あなたは釣りをなさいますか？（唐突）
──はあ？　あんまりしませんけど。
ふかわ　釣りにたとえますと、ボクは一本釣りではなく、地引き網をしていたんです。一本釣りだと魚は釣れますが、一度に１匹しか釣れません。でも、地引き網は、網を作っているときには魚が全くとれなくて、一見非効率的ですが、網が完成して漁を始めれば、一本釣りよりもたくさんの魚を得ることができます。ボクにとってこの借金は地引き網のようなもの。つまり大金を得るための初期投資としての借金なのです。
──なるほど（納得）。でも、今は歩合がソフト１本につき10円まで下がっちゃいましたよね。大丈夫なんですか？
ふかわ　それは、正直、だまされた、と思っています。契約違反じゃないか、と思っています。しかし、このソフトが安い価格でみんなの手に渡るようにするためには、ボクが身を削らなければ、と思ったので。
──そこまでしてでも、このソフトは世に出さねばならないという覚悟ですか？
ふかわ　そうですね。
──そうですか（半疑）。
ふかわ　……それでは、宴もたけなわとなりましたところで、このゲームを実際にやってみようではないですか（突然の提案）。
──あ、じゃ編集部に行きましょうか。

RYO FUKAWA
ふかわりょう

本名・府川亮。74年８月19日生まれ。慶応大学経済学部卒。独特のキャラクターと“相手にダメージを与える言葉”などのネタで一躍人気に。いま、一番面白い若手芸人である。「進ぬ！　電波少年」の他にも「来来圏」（ＣＸ系）、「少年サトル」（ＣＸ系）、「笑っていいとも！（木曜）」（ＣＸ系）などレギュラー番組多数。ＣＭや雑誌連載でも活躍中だ。

ふかわの術中にハマリつつあるサタマガ編集部であった……

インタビュー中、ずっとＴＶカメラは回りっぱなし。しかも、ふかわは何を考えているのか全く理解不能。インタビュアーは調子を狂わされまくっていた。

ふかわVSサタマガ軍団

えっ?・ここが編集部?・物置じゃないの?

それ、ディープキス!
ディープキス!
ディープキス!
ディープキス!

ゲーム中、“ディープキス”コールを始めるふかわ。この男、罰ゲーム目当てなのか!? このままでは女子編集部員が危険な目に遭わされる!

▲すっかり合コン状態

インタビューは、ふかわによって突然打ち切られ、舞台はサタマガ編集部へと移った。これから、ふかわとのゲーム対決が行われるのだ。

迎え撃つ編集部のスタッフは、インタビュー担当、もっともテレビに映っていた編集Sをはじめとして、編集者・ライターともに歴戦の強者(?)ぞろい。とはいえ、ふかわも“無敵”のセールスマンである。ゲームの内容は熟知しているハズだ。

決して油断のできない相手である。

ふかわ「あれ、このゲーム見たことないや〜。あっ、一般売り用で新しく入ったんだ〜」

……どうやらヤツは製品版をプレイしていないらしい。これはチャンス! さあサタマガ軍団よ、TVカメラの前でふかわを叩きのめして、全国に我らの名を轟かせるのだ! なんか企画意図が変わってるような気もするが深く考えちゃダメだ!!

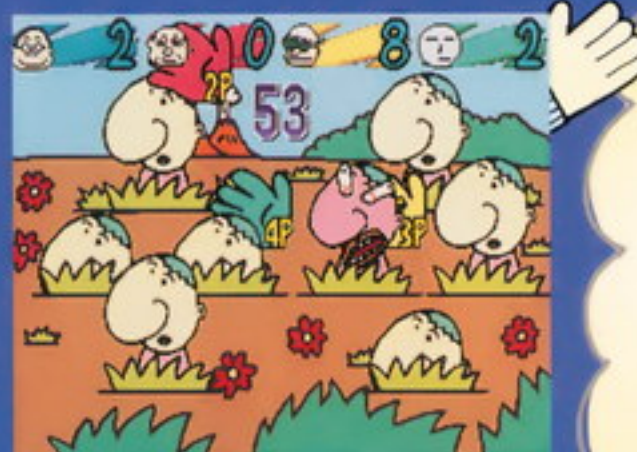
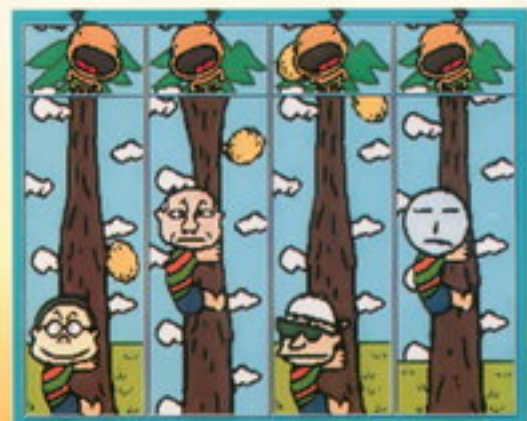
使用ソフトはもちろん…

「電波少年的ゲーム」

ここで、ふかわりょうがセールスしている「電波少年的ゲーム」の内容を紹介しちゃうぞ! このソフトは、10種類のミニゲームを詰め込んだパーティーゲームなのだ。ゲームの内容は“だるまさんがころんだ”や“モグラ叩き”など、誰でも知っているようなものばかり。負けた人には罰ゲームの試練が待っているので、単純なゲームだからってナメてかかると大変な目に遭っちゃうかも……。パーティーのときに大勢で遊べば盛り上がること間違いナシ!(でも男子だけだとちょっとムナシイので注意) ちなみに、このソフトはコンビニのみで販売されているぞ。

ふかわりょうのおすすめ♡

誰よりも早くのぼりたーい!

今回、ふかわが一番ハマっていたのがこのゲーム。頭上から落ちてくるヤシの実を左右によけながら、木のてっぺんまで登るのだ。

飛び出すやつらをひっぱたきたーい!!

8つの穴から出てくる生物をひっぱたく。モグラ叩きゲームの要領だ。

誰が10円玉を落とすのかみんなの度胸をためしたーい!!

コップの上の10円玉を落とさないようにタバコの火で紙を焼いていくゲーム。

だるまさんがころんだで勝負したーい!!

誰かが鬼にタッチした時点で一番後ろにいた人が負け、というルール。

微妙な違いを見つけたーい!!

間違い探しゲーム。早押しで元の絵と違う場所のパネルを当てるのだ。

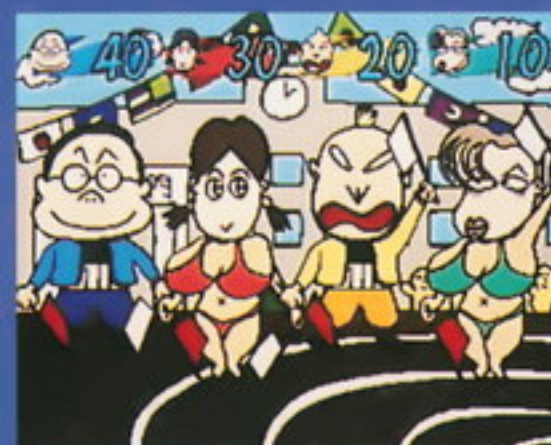
何が見えたか当てたーい!!

口の中を横切った言葉を早押しで当てる。お手付きすると即罰ゲーム行き!

打って彫って上手に削りたーい!!

トンカチと2種類のノミで彫刻する。お手本に近ければ近いほど高得点が取れる。

じゃんけんで勝って叩きたーい!!

じゃんけんで勝ったらハンマーで叩く。負けたときはヘルメットでガードだ。

赤上げて白上げたーい!!

掛け声に合わせて紅白の旗を上げ下げするゲーム。ひっかけに注意だ。

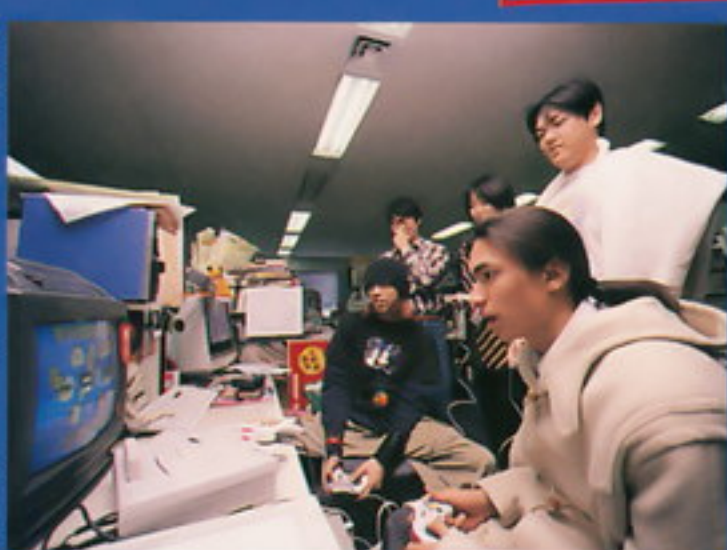
みんなの秘密を知りたーい!!

過激な設問の匿名アンケート。“YES”と答えたのが誰かみんなで詮索するのだ。

“魔女っ娘のりりん”こと編集Sのひとり言

インタビューはサタマガでは基本中の基本。だからふかわ氏に話を聞いてってのは、誌面構成上、僕ら的には普通の展開なんだけど、まさか番組ごとやってくるとは……。電話でふかわ氏を追っかけていったら、日テレのスタッフルームにいるなんていうから、いや〜な予感はしたんだよなぁ。彼の独特のペースに巻き込まれ、表紙+記事4ページまで約束させられてしまった。ところでゲームはというと……まぁ、カラオケボックスでもできるところは多いみたいだし、せっかくだからそっちで試してみてからでもいいのでは。それにしても……恐るべし、電波少年!

最低最悪のゲーム対決

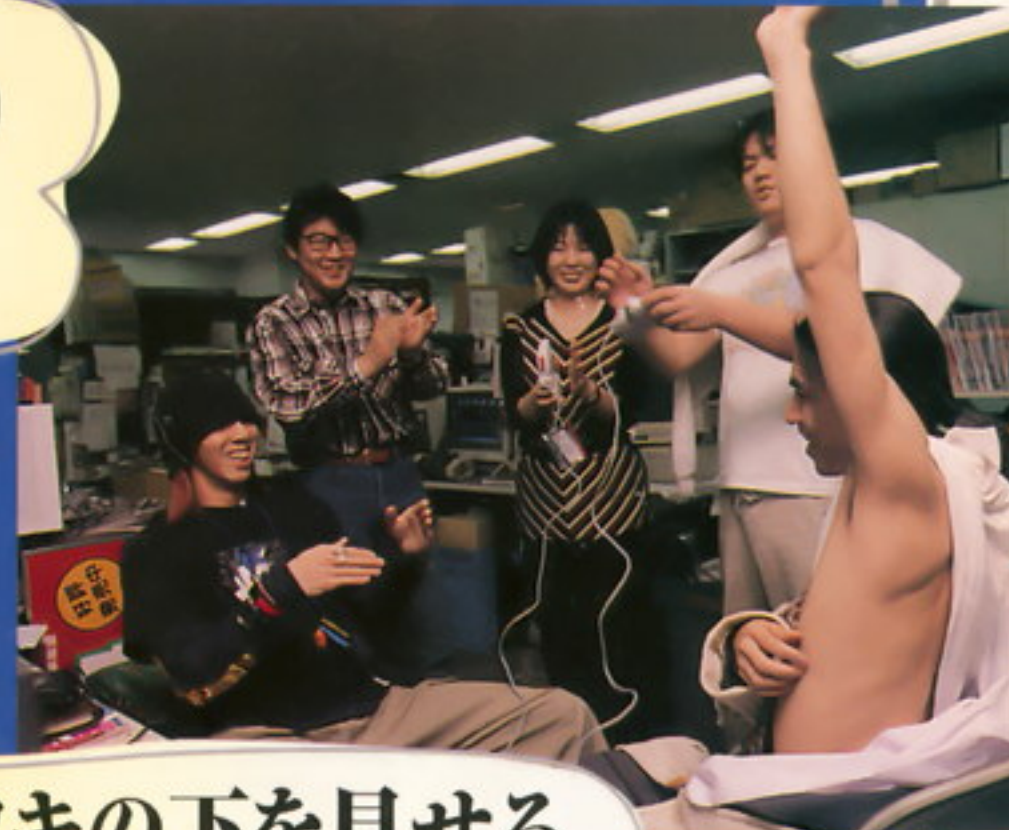
写真左よりライター・サマライ旗野氏、編集S、編集N嬢、ライター・漁ん氏、手前がふかわ。協力サンキューです。

罰ゲームにおびえる人々

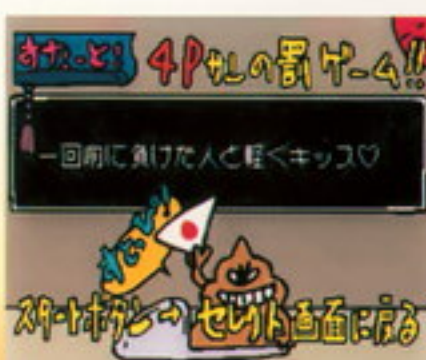
こうして始まったゲーム対決。だが、罰ゲームを恐れるサタマガ軍団の表情はさえない。TVカメラを前に、全国に恥をさらすなんてもってのほか。負けることのできない戦いが今幕を開ける！

ふかわ惨敗！

なんだかんだ言っても、サタマガのスタッフはプロ。初めてプレイするゲームでも、それなりに要領をつかむことはできる。ふかわとの実力差は歴然としていた。てなわけで、ふかわにはさっそく右のような屈辱的な罰ゲームが課せられたのだ！

罰ゲーム

さて、ゲームで最下位になった人はルーレットで罰ゲームの種類を選ばなければならない。罰ゲームは甘めのものから、かなりハードなものまで、5つの難易度に分かれている（ゲーム開始時に選択する）。罰の中身は、精神的なダメージ系が中心。女の子にはかなりキツそうな罰も……。

罰ゲーム▶ワキの下を見せる

“サタマガ”軍団絶好調!!（最初だけ）

じょじょにふかわのペースに――

最初は負けまくっていたふかわも、だんだんゲーム勘が戻って来たのか罰をくらわないようになってきた。調子に乗ったふかわは、「もっと女の子を呼んで来い」「しかもかわいい娘を」などと要求する暴挙に出る。だがこんな無法を正義の人、編集Sは放っておけなかった。Sはふかわに向かってビシッと言い放った！
編集S「……女の子探して来ます」

かわいい女の子!! ミス“ソフマップ”呼んで下さいよ～!!

▲うちはソフトバンクだ！

罰ゲーム▶ヘソのゴマを提出

え……（絶句）

提出!!

この日最悪の罰ゲームがこれ。被害者のH嬢は、涙目になっていた。結局、見かねた編集Sが「僕が代わりに提出します」とムダな男気を見せて落着。

ゲ～

編集Sが代わりに提出

左にいる人にキス

ふかわへの罰ゲーム“左にいる人にキス”。この時、真横にいたカメラさんが被害を受けた。俺じゃなくて本当によかった（ライターK・談）。

テレビの魔力に負ける俺達

ゲーム対決が終了すると、今度は本誌での掲載ページ数の交渉になった。表紙、裏表紙＋2ページを要求するふかわとの交渉は平行線をたどったが、結局編集Sが譲歩。表紙＋4ページで掲載することに。譲歩し過ぎ。

交渉成立♡

そして、ふかわは去っていった……が。

編集長の留守中に貴重な誌面を4ページも明け渡してしまった編集S。取材の約束の時間が迫っているのに、ゲームに参加した編集K嬢。サタマガとは無関係なのに罰ゲームを受けた「ザ・プレイステーション」編集のT嬢とH嬢。
――みんな笑顔だ――
TVカメラを前にすると、人はみんな善良になってしまうのだろうか。何をされても誰も怒らないのだ。これがTVの持つ魔力か。
張本人・ふかわりょうは、ゲームを楽しむだけ楽しみ、屋外での写真撮影を終え、サタマガ編集部を去った。編集部に静寂が戻った。……結局は編集長の許可も下り、4ページ＋表紙にふかわの写真掲載、という形の記事（このページ）とあいなった。まあ、色々あったけど、独占取材はできたし、TVにも出れたし、よい企画だったんじゃないか。みんながそう思い始めた頃、ふかわは隣の「ザプレ」編集部へ“アポなし突撃”をしに引き返して来たのだった。
――悪夢再び。

電波少年的ゲームあるよ！

“アキバの超特急”ことライターKのつぶやき ……………バカばっか。

END？

デラックス いよいよ始動！ スパロボ研究所 vol.1

ついにその姿を現わす『スーパーロボット大戦F～完結編』！ これから始まる最後の戦いに向け、わがサタマガ内にも秘密超科学研究所を設立!! 攻撃されてもバリヤー張れば安心だ！

ラストバトル始動！『スパロボF完結編』を研究しつくせ！

わが「デラックススパロボ研究所」へようこそ。このコーナー……もとい施設は、来るべき『スーパーロボット大戦F～完結編～』の衝撃に備えるため、急遽建造されたものである。その第一の使命はむろん世界の平和。これを達成するため、我々研究員はスーパーロボットたちを研究し、考察を加え、支援し、ひいてはかれらと共闘する構えである。正義と平和を愛し、熱血に燃える若き読者たちよ、君もわがデラックススパロボ研究所の研究員となり、敵の襲撃から地球を守る戦いに参加せよ！ 『スパロボ』に命をかけることができるなら、その他の資格は問わない！ 老若男女エスパーニュータイプ、常軌を逸したアフロヘアと、どんな人でも我々は歓迎する！ さあ戦闘準備はオッケーか！ 心に炎は燃えているか！ 赤いボタンを知ってるかっ!?

完結編を120%遊び尽くすためにまず必要なこと？

「完結編」のリリースまで、あとひと月とわずか。ファンの皆さんは新作を迎える準備を終えられただろうか？ アイテムはすべて揃えた？ 仲間になりそうな人物には全員声をかけた？ 思い残すことはない？ ねぇ本当に？……というわけで、当編集部では読者が「完結編」を心おきなく遊べるように応援していくことに決定した。ファンならぜひ知りたい原作ネタや関連ソフト、販促グッズなど、いろいろな情報を盛り込む予定なので、心して待っていてほしい。

バンプレスト広報 鈴木さんよりお祝いのメッセージが!!

「スパロボ研究所」開設おめでとうございます。＆「スーパーロボット大戦F」では、「スパロボ」ファンの方々に支えられ、なんと！ サタマガグランプリで賞までいただき、プロデューサーの寺田をはじめ、社員一同とても喜んでおります。この喜びを忘れずに「完結編」の発売に向け、みなさんに「F」以上に楽しんでいただけるようにと、がんばっております。しかし時には夜遅く、なかなか家に帰れないという日も……そんな時こそ、みなさんの声援が一番の励みになりますので、これからも応援をよろしくお願いいたします。

大変よくできました Fを深く読み解く!!

「スーパーロボット大戦」キャラクター解剖ビデオ

「スパロボ」シリーズのすべてのメカはテレビに登場することから、その栄光の道を歩き始めた。そこで当研究所は、映像としての「スパロボ」にも注目。関連ソフトの紹介をおこなっていくことにした。とくに最近は、往年のテレビアニメをLDボックスとして売り出すのが流行っており、昔の作品を簡単に見ることができる。ファンにオススメできる秀作を選んでお伝えするので、楽しみにしてくれ。栄えある第1回は、ケイブンシャの解説ビデオを説明しよう。

一言メモ

歴代ロボット大戦の紹介に始まり、「F」に登場する各ロボットを、ゲッター1のパイロットの流竜馬役、神谷明氏が解説してくれる「スーパーロボット戦闘ファイル」。ロボット大戦の制作元、ウィンキーソフトに突入取材した「メイキング・オブ・スーパーロボット大戦F」。そして「マジンガーZ」や「ゲッターロボ」の生みの親、永井豪氏と石川賢氏のスペシャルインタビュー。両氏のロボットに対する思いが今明らかに!? マジンカイザーや真・ゲッターのCGムービーも一部入っていて、ちょっと得した気分になれるぞ！

■定価3,980円（税別）
■企画監修 (株)バンプレスト
■発売元 (株)ケイブンシャ
■販売元 (株)ビームエンタテインメント

サタマガ編集部推薦状付 超オススメ必携参考書

マジンガーZ解体新書 鉄の城

■赤星政尚 著
■講談社
■定価980円（税別）

「永井豪マンガ家生活30周年／マジンガーZ放送25周年 W記念出版」と銘打たれた、入魂のマジンガー解説書。テレビ放映全話の解説や登場する機械獣の紹介はもちろん、制作に関わったあらゆるスタッフへの徹底取材や関連グッズのカタログなど、マジンガーのことなら何でもわかるスーパーな1冊だ。中でも貴重なのが、『マジンガーZ』が誕生する以前の初期企画案。パイルダーのかわりにバイクがそのまま乗っかっているというマジンガーの初期デザインや、『グレートマジンガー』以前の続編企画『ゴッドマジンガー』など、興味深い資料が満載だ。スーパーロボットの原点を知る最高の教材だ。

一言メモ

当時の幼年誌の記事などもフォローした誌面は、マジンガーをリアルタイムで見ていない人にこそ読んでほしい。

在庫一掃イラスト市場「スパロボF編」

東京都　渡辺賢悟
ハガキ４枚組みの大パノラマで迫るダンクーガ。美しさの中に獣の情熱を秘めた戦士たちです。功労賞！

東京都　月島咲耶
全女性キャラはとりあえずモビルファイターに乗るべきですね。うふうふ。

愛知県　N・AOI
もしかするとエヴァよりコワい真ゲッター。OVAでの展開も楽しみっすねー。

福岡県　蓮見　海
ちょっと困った様子のマサキくん。悪にゃ強いが女にゃ弱い、それがヒーローの基本！

大分県　小池屋きるい
映画じゃいきなり首飛ばされてたかわいそうなキッチン。でもかわいいよな〜。

愛知県　山下高志
こ、こんなオーラバトラー乗りたくねー！でもインパクトは抜群。夢見そう。

ディープな世界にどっぷり漬かる原作を知ってるか？

単体でも十分楽しめる『スパロボ』。でも、原典を知ってると面白さは倍増する。というわけで、このコーナーでは『スパロボ』に登場するロボットの原作アニメを紹介しよう。

まず第１回は、『スパロボF〜完結編〜』ではじめて登場する『伝説巨神イデオン』。これは富野由悠季（当時・喜幸）氏が『機動戦士ガンダム』の直後に手がけたテレビアニメシリーズだ。植民惑星「ソロ星」で発掘された謎のロボット「イデオン」をめぐり、異星人バッフ・クランとの戦いが始まる。味方にさえ制御不可能なロボット・イデオンは、両者を破滅へと導く……。壮大で難解なテーマが当時ファンの間で議論を巻き起こした、今で言う『エヴァ』のような作品だ。

無限力・イデが解放されるとき、伝説の巨神「イデオン」が動き出す。

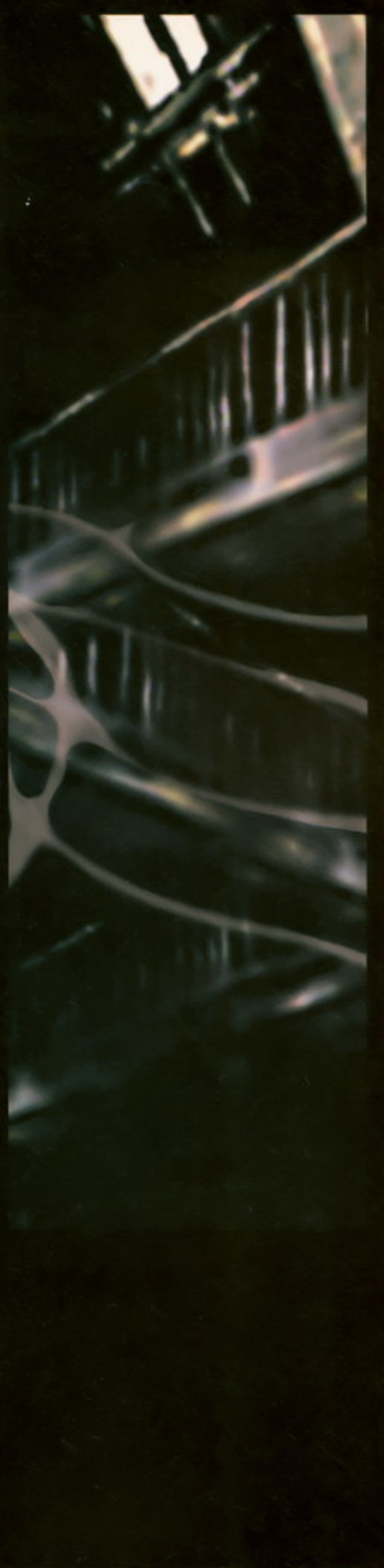
イラスト・質問募集中!!

さて恒例の「完結編」へのハガキ募集のコーナーだ。「TVのあのイベントは再現されるの？」とか「こんなイラストを描いてみたけど」など、とにかくファンの熱いハートがひしひしと伝わるような一枚を待っている。コーナーが終了宣言するまで、いつまでも送ってくれてOKだ！

〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク株式会社5F
セガサターンマガジン編集部「DXスパロボ研究所」係

「スパロボF」に学ぶ 今週の格言

「予想外のことは起こるもの」（シーマ・ガラハウ）

人は神にはなれない。それゆえ、起こりうるすべての事態を予測することはできないのだ。あまりに自分の思い通りに事が運んだときは、冒頭の言葉を思い出そう。……とかなんとか難しいことを書いてみたが、要するに「増援には気をつけようね」と。じゃっ、そんなわけでまた来週！

と水の音がする。去りぎわに私は一度だけ後ろを振り返った。君は起きあがろうとしていた。文が、ばいばい、と手を振った。
「キツネが失敗作でよかった」
それはルビのことばか文のことばか、もうわからない。私は水に追われながらひたすら階段をかけあがった。階段も一段あがるごとにメロディに崩されていくようだ。私もついに音と水とにのみこまれた。
そして私は幻を見た。水は神の涙だった。死んだはずのルビが水の中を漂いながら目を開ける。背中の傷から、本物の天使の翼が生まれる。小さな翼はたちまちルビの背丈ほどになり、ルビは水の中で翼を広げて光る世界へ上っていった。私は不思議な満足を覚えながら水に意識を溶かしていった――。

君へ

ブリッジで待機していたタスクたちに発見されたとき、私は意識のないまま、タスクの知らない青年に抱えられていたそうだ。
病院で目が覚めた私は話を聞いて、
「翼を背負った青年だったか？」
「マルクトかって訊いたら羽根は捨てたと言ってましたよ」
タスクは私が回復すると、二重IDの件などで取り調べをしたが、青年についてはマルクト不介入の規則に従い、いっさいの追跡をしなかったという。
スズメからは、いまのところ連絡はない。
そしていま、私はひとり事務所に戻り、こうして君に長い長いメールを書いている。
私を助けてくれたのは君だね。
君は何かを迷っていた。それはマルクトに対する不信か？　それともルビが言いかけたべつの何かが――いや、いい。
私はタランテラのメロディを聴いてしまった。私の語るべきバロックは終わった。
だが、君の物語はこれから始まる。
君はいまどこにいるのだろう？
もしもこのメールが届いたら、あらゆる場所や世界について、君の答えを聞かせてほしい。
願わくば、世界が燃えてしまう前に。

THE END
or continued in the game "BAROQUE"

前回までのあらすじ

ゆがんだ世界の片隅で「私（キツネ）」は「君」にメールを書いている。いつから世界はゆがみはじめたのか、私たちに救いは訪れるのか、君から教えてもらうために……。バロック屋を営む私の事務所に突然現れた文という少年。彼から奇妙なディスクを手渡された私は、その解析をハッカーである友人（スズメ）に依頼する。が、ディスクを聴いたスズメは意識を失い、その後、行方不明になってしまう。私はスズメを追って“異形”に襲われた傷をもつ少女（ルビ）とともに、謎の教団“マルクト”の本部へと向かった。

BAROQUISM▲SYNDROME

『バロック▲前史』Vol.14

STING

そして、君の物語へ

原案・監修：米光一成
作：清水マリコ

**マルクトの信者が放った弾丸は、ルビの胸を貫いた。
残されたのは1枚のディスクだけ。
私は最後に自分の成すべきことをしなければならない。**

14 解放

彼は続けて撃とうとした。私はルビをかばいながらその身につけていたナイフを投げた。ナイフは彼の腕と翼の一部を切る。白い羽根が舞う。彼は一瞬、翼を気にして振り返った。私は彼に躍りかかった。

「ク……」

彼は応戦しようとしたが、偶然、視界を羽根がふさいだ。私は彼から丸い銃をもぎとった。びっくりするほど軽い銃だ。彼が体勢を戻すより先に、私は彼に向けて銃をかまえた。

「……」

彼は血の流れる腕を押さえて私をにらんだ。私は彼に銃口を向けたままルビを片手で抱き上げた。

「ルビ」

答えはない。小さい手の細い指先はもう紫色に変わっていた。白目の多い目を開けたまま、ルビはもう息たえていた。私はその目を閉じてやり、心でルビに語りかけた。

お前がマルクトの手先でもなんでも、ここまでは、けっこう楽しませてもらったよ。

私はルビのなきがらをその場に寝かせて背を向けた。もう振り向かない。胸ポケットの感触をたしかめた。ずいぶん荒っぽいこともしてきたが、ディスクはしっかり入っている。ルビはこれを守って死んだのだ。

私はディスクを取り出して言った。

「タランテラのメロディだ。お前らマルクトが信者を洗脳するためにこれを使ったのはわかってる。けど、僕は知ってる。踊る病気の治療法は気絶するまで踊り狂うことなんだ。つまり、このメロディで洗脳された人間は、このメロディを聴き続けることで洗脳から醒めることもできる。違うか?」

彼はわずかに片眉をあげた。

「洗脳? まだわれわれがそんなことをしていると思っているのか?」

「してるかどうかはこれでわかるさ」

私はディスクの再生ボタンを押そうとした。同時に彼が私に背を向けて走り、つきあたりの壁に手をふれた。

すると、手を境目に壁が割れ――壁の奥から赤い光線が飛んでくる。

「うわ!」

私は床に転がった。頭の上から、ばかめ、という彼の声が聞こえる。照明が落ちた。銃は手放さなかったが、いま撃っても効果はゼロに近い。光がちらつき、バサバサという羽音を伴う足音が近づいてくる。信者たちだ。

どうする、メロディを解放するか?

(そのまま、右へ26歩走って)

そのとき、耳から半分ズレたインカムから声がした。

(手をのばせばラセン階段の入り口が開くわ。31回まわって降りたところの扉を開けて)

「ルビか!?」

私は思わず叫んだが、とりあえず歩数を数えながら走りだした。

「ゆるすな!」

「潰せ!」

信者たちは合いことばのように叫びながら追ってくる。私は数を数え、階段を走り降りながらインカムのルビの声と話をした。

「お前はさっき死んだよな」

(死んだわ。じきにいまの私も死ぬ)

「じゃあ、いまどうやって話してるんだ」

(文と共有してた意識の残りをムリやり使ってる。文はイヤがってるけど――後ろ!)

私は振り向きざまに銃を撃った。すぐそばに迫っていた信者が倒れ、何人かが将棋倒しになる。銃を持つ者もいるようだが誰も撃たない。たぶんあれだ――狙いが外れて塔を傷つけるのを避けるためだ。神経塔の名のとおり、この塔は、全体がひとつのシステムでつながっているのだろう。私には有利だ。

ラセン階段をすでに29回はまわり降りている。

「ツ!」

いきなり肩がズキッと重い。何かが背後から刺さったのだ。信者の武器か。しかし私はかまわず走り、きっちり31回まわり降りたところで扉を開けた。

入ったとたん、疲れと肩の痛みで私はガクリと膝をついた。いま狙われたら終わりだが、追って扉を開けようとする者はいない。

室内は壁にも天井にも機械が埋め込まれ、計器類の光表示が点滅していた。そして、さっきよりも狭いその部屋の中央に、濡れた髪の文と、私に向けて銃をかまえる君。

「また罠……いや、試練か?」

私はついおかしくなって笑った。

「文の意識を使って僕をおびき寄せたのか」

私の問いに、君はゆっくりと答えた。

「上の天使は、そうしろと言ってた」

一応、私も銃を向けてみたが、負傷した肩では君に勝てないことはわかっていた。

「でも、どこで殺せとは指示されてない。そして僕は、あなたのやりたいようにしたらどうなるのかにも興味がある」

君は機械のひとつにふれた。透明な茶色のフタが開いて、ちょうどディスクがそこに収まるようになっている。

「あなたはここでメロディを再生する。僕がもしマルクトに洗脳されているんなら、メロディを聴けば洗脳がとけて、あなたは殺されずにすむはずだ。もし違ったら、僕は神を護るためにあなたを殺す」

「キツネ」

文は私に話しかけるが、インカムに聞こえてくるのはルビの声だ。

「この人は、私やキツネの仲間よ。私たちはマルクトのシステムの失敗作で、この人は」

「黙れ。それ以上言えば世界が燃える」

文が文の声でさえぎった。意識の共有。私はすこしゾッとしたが、いまはそれを考えるより先にするべきことがある。

私はディスクをセットした。神経塔にタランテラのメロディが流れだした。

それは案外単純な、童謡のような繰り返しだった。が、踊り出したくなるようなテンポが徐々に速くなる。

「うう……」

君は耳をふさいでその場に崩れた。リズムにあわせて床が脈うつように揺れ、メロディにのせるような警報が響いた。

「緊急事態。最深部のシステムに異常発生。循環液が流出します」

「逃げて、キツネ。塔の中が洪水になる」

ルビの声がした。

「お前はどうするんだ。スズメは、文は」

「私はとっくに死んでるの。スズメは……逃げることを選べば自分で逃げられるはず」

「僕は偉い天使だからここに残るよ。神にはまだ、僕たちが必要だ」

文はメロディを聴いてもいつもの文だった。

私は揺れる床の上を跳ぶように動いて扉を開けた。ラセン階段のはるか下からドドドド

『バロック▲前史』とは

5月14日の発売にむけ、スティングが総力をあげて開発中の3DRPG「バロック」。総監督をつとめる米光一成氏の頭のなかには「バロック」の緻密な世界設定が広がっている。この『バロック▲前史』は、米光氏のアイデアを小説という形で外在化させる試み。物語は、RPG「バロック」の冒頭に起こる謎の惨劇“大熱波”以前の世界を舞台に展開していく。そこでは“異形”と呼ばれる怪物が都市を徘徊し、人々はゆがんだ妄想の虜と化していた……。

コンビニまるごとシミュレーション

昨年3月に発売しロングランセールスを続ける「ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～」の新作が早くも登場します。サブタイトル通り、今度は全国制覇が目標です。前作に比べ、グラフィックのクオリティが格段にアップしマップ数が増加したほか、イベントバリエーション、高速モードで単調さを解消し、ヘルプ機能や珍品収集など、機能的、システム的にも大幅にバージョンアップしています。しかも、店員への指示、店員の名前のリネームや、店マークのサンプルが増加、季節ごとにマップに様々な変化があるetc･･･の他機種版にはない機能も満載です。

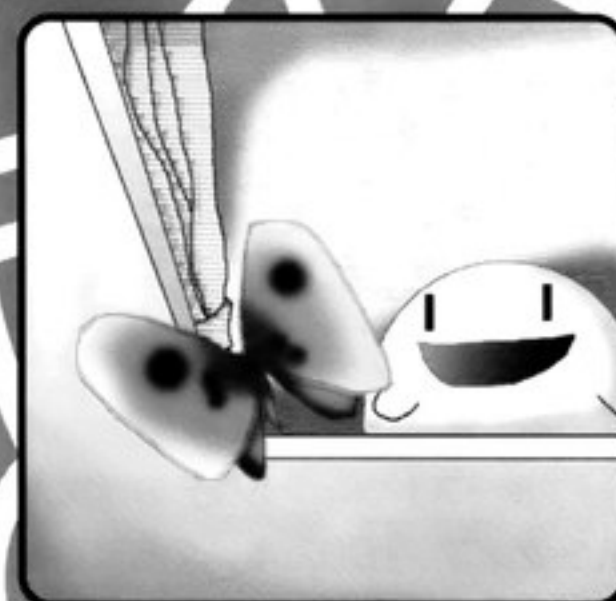
'98年3月12日(木)発売　価格5,800円(税抜)

●セガサターン専用CD-ROM ●T-4317G ●プレイ人数(1人) ●パワーメモリー必須

ヒューマン株式会社 〒180-8555 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13 ■ヒューマンテレホン通信 0422(70)7796 ■ホームページアドレス http//www.human.co.jp

読者投稿コーナー

LETTERS PARK

めざせ投稿KING!!

Weekly掲示板

某会社で徹夜でお仕事をしていたときのお話。仮眠を取ってたら、いきなり非常階段を何十人もがドタドタ走る音が!! しかし、体は動かず。声も出せず。なぜか周りの人々は平気な顔して仕事を続けている。そして、非常階段に通じるドアをガチャガチャする音が。コワカッタヨーン。霊に魅入られた管理人プレゼンツWEEKLY掲示板、今週もGO!（ヤケ）

●足がシビレタ……。

（新潟県　目からビーム☆）

わしは体が金縛られた……。

●そんな管理人さんが大好きです。

（和歌山県　鈴木はい）

霊付きの私でも、同じことが言えるかな？ 言ってくれい（霊？）！

●最近、女子高生とよく目が合います。こういうのってよくありません？

（福岡県　GO.）

最近、よく金縛りにあうんだけど、こういうのってよくない？ よくない。え～え～そうでしょうともさ。

●ええ歳こいて講義中にボタボタと鼻血が出だしたのにティッシュを持ってなくて困っていたら、隣の席の女の子がティッシュを袋ごと手渡してくれた。テレクラのティッシュだった。なんか鼻血の出が早くなったような気がした。（大阪府　GUY神）

ほっほっほ。若いの～。テレクラのティッシュで何を想像したんだ！ ほらほら、さっさと白状しなさい！

●サタマガを購入するため、会社への通勤距離を1km長く申請しました（半分はウソの話です）。

（和歌山県　彩）

1月から転勤して1時間ほど遠くなった彩ちゃん。「ゲーム時間が減少中。え～ん」って書いてあったけどケッ。どうせチョ○ボでしょ（どうも今週はヤサぐれているらしい私）。

●私は文章に（笑）等つけるのはキライなので、だれか（笑）等つけない同盟結んでください。

（岐阜県　神風 光）

おお、またしても新しい同盟発足か？ 応援するので頑張ってくれ（笑）。ってダメだ（笑）←ドツボ。

●先日、引っ越しをしました。まず、ダンボールに入れたのはサターンでした。（東京都　タコ3）

えらいぜ! タコ3。でもさ、一番最初って荷ほどき始めるとワケわかんなくなっちゃうんだよね。

●サタマガも、ジョイテレのように「来週号の読者コーナー掲載者のお知らせ」サービスを始めてくれないかな？ たとえ今週号に載らなくても、来週載るとわかっていたら、傷も浅いと思うんだけど。

（神奈川県　阿曽アキヒロ）

却下。毎週、スリルとサスペンス、天国と地獄。人生、こういうのがないとね。人間、這い上がってきたもんが強いんよ。ガンバレ、阿曽！ めげるな、投稿者たちよ！

●この間、ひさしぶりに1番風呂に入った。湯加減をみないで入ったので、スゲー熱かった。あまりの熱さにアッチーと絶叫してしまった。これって熱湯コマーシャル？

（新潟県　ADAM洋平）

そこで、サタマガの宣伝をしなくちゃ。しかし、風呂って上の湯加減だけ見て、オッケーって入ったら下は水だった、ていう経験あるよね？

●劇場版なのに鉄郎がカッコ悪いなんて……。

（愛知県 緑色ランタン）

いきなりなんのこと？「999」か。たしか劇場版だと鉄郎がえらくハンサムになってて賛否両論だったけど、カッコ悪いバージョンもあるの？

●管理人さんは今、コーヒーを片手に読者たちから送られてきているハガキを見ています。そして「おっ、このネタおもしろいな」と思いこのハガキを手に取りました……。当たってる!?　（宮城県　鈴木智彦）

スマン。そんなカッコよくないのだ。ジジむさく白湯を飲みながら選んでます。白湯好きなんだよね～。ワタクシ、水にはうるさいのことよ。

●えー、トランクス、ザ・プレのハガキに続く第3弾!「賞とるマガジン」のハガキでTRY! です。いわゆる懸賞やプレゼント情報が載っている雑誌で、これにはまっている人を懸賞マニア→「ケーマー」というそうな。

（大阪府　ANNE松本）

主婦ゲーマー（って呼んでもいいのかしらん）のANNE松本さんから「賞とるマガジン」のハガキによる投稿。「ケーマー」っていう言葉は初めて聞いたっす。オタク刑事みたい。

●ペンネームを考えるのに30分以上も時間を使ったのは、オレだけじゃないはずだ。

（神奈川県　ラバーメン）

たしかに。ペンネームってその人の主義主張、はたまた趣味までかいま見れるようでおもしろいっす。

しかしビビッた。金縛りとかって、昔はよくあったんだけど（←あったのか!?）、最近なくって安心してたのに（泣）。あの某会社がいけないんだ。と人のせいにしとこう、コワイから。来週まで無事でいられるのかしら。また来週……。

名作復活！

東京都／川口さん

永遠に続くかと思われるピカチュウネタの嵐。セガキャラも負けずにピカピカいっちゃっていただきたい。

鳥取県／LEE

ローガンさんとゾンビさん。意外と仲良しそうで良かった良かった。

栃木県／熊田ゴリラ

「トップをねらえ!」のノリコさん。完結編ではどんな活躍をみせるのだろうか？

千葉県／石坂司

「あの髪の毛は一本の太い毛」という説が流行中。ハサミとか全然効かなそう。

サターンユーザーの広場

限定版のデメリット
北海道・きんぴら

「ファーストウィンドウ」の異常人気を受けて、100万本いくとまで噂された「センチメンタルグラフティ」が振るっていない。サターンユーザーは限定版に弱かっただけなんだとがっかりした。しかし、考えてみれば「ファースト～」を手に入れていない多くのユーザーにとっては、「センチ～」を購入するのは気が乗らないことだったのかもしれない、とも思うようになった。「センチ～」の場合はさらに初回版に「セカンドウィンドウ」を同梱している。このため、通常版のみを買うということがまるで損ででもあるかのように思えるのかもしれない。このことは「センチ～」に限らず全ての限定版に当てはまる。例えば、CD1枚の通常版と、2枚組の限定版があったとして、それぞれの値段にたいした差がないのであれば、当然2枚組の限定版の方がいい。そして、限定版の存在を知っているユーザーであれば、通常版には魅力を感じないし、限定版が入手不可能になった時点でそのソフトに対する興味をなくしてしまうこともあるのではないだろうか。限定版はメーカーにとって「これだけは売れる」という保険になっているとともに、「これだけしか売れない」という足かせになっているという気がしてならないのである。

ゲームの著作権
茨城県・水無瀬 洸稀

3/6増刊号の棒人間零本氏の意見を読んで「著作権法を習ったばかりの私もなにか言わねば!」と思い、筆をとらせていただいた。まず「ゲームと映画は別物」という点だが、これは「ゲームをどうとらえたか」ということによる。おそらくこの場合、ゲームの「プログラム」ではなく、「画像」が著作物と見なされたのだと思われる。ゲームやプログラム、コンピューター関係が発展したのはごく最近のことであるから、法律が追いつかないのは仕方がない。しかし、著作権法第2条に著作権の定義があるのだが、これによれば「創作性」のあるものは著作物として認められるのだ。ここでのゲームは創作物であると言えるだろうから権利を主張できる（まあ極端な話、私のこの文章にも著作権が発生しているのである)。ところで中古市場についてだが、CESAは「中古市場の売り上げ」＝「ゲーム会社が本来得るはずだった儲け」と考えているようだが、それは正しくない。中古ソフトを購入する人の中には「新品を買ってまでやりたいとは思わないけど、中古で安いから買おうかな」と考えている人がいるはずだからだ。けれどもこのままではもちろん良くないわけで、販売業者がゲーム会社の方に何割かお金を払う、といったことをし、双方の利益を守れる接点を見つけるべきだと思う。……え、結論ですか？ いや中古市場はあっていいと思うんですけど、私は。
P.S.映画は大勢で作っているので財産権は製作会社に帰し、監督とかではないんです。ゲームも大勢で作っているので共通しているということで、法的な扱いとしては映画により近いと判断されたのかもしれません。

サタマガWORDS（仮）

引っ張り続けた辞書コーナーなんですが、なぜかゲームと関係ないネタばかり20通くらいしか来なくて終了寸前！ 次回は「イ」を予定してるので、みなさんお便りプリーズ！

「ア」

●あっ【アッ】［感］サウンドノベルなどで連打をしてしまったときに思わず出る言葉。
（和歌山県・ガネーシャ）

●あまい！【甘い！】
［セリフ］カゲの勝ちゼリフ。
正：鋭くにらみつけて「甘い！」
誤：チョコほおばって「甘い！」
（宮城県・KAZ丸）

●あんどうさん【安藤さん】［名］「ゼビウス」のボス・アンドアジェネシス。転じてボスキャラ全般を指す古いゲーマー用語。
（広島県・セガ男）

●あーる？ えむじぇい【R? MJ】［名］正しくは「アール？」は発音しない。何のために「R?」が付いているのか謎である。
（福岡県・入井詠亜）

●あぜる【アゼル】［名］その特異な髪型でにわかに注目を集めつつある98年サターンのヒロイン。ネタの宝庫ともいえる。
（鹿児島県・エンゲルバーグ）

真・ゲーマーの法則

シューティングゲーマーの法則
●シューティングをやっていると鼻もしくは背中がかゆくなる。
――神奈川県・みるきぃぷりん☆

キャラゲー（マー）の法則
●めがねっ子の髪の毛は紫色。
●ゲームを始めるより前に、2トラック目の警告を聞いてしまう。
●S.RPGなどでお気に入りキャラのレベルを上げまくると、次のシナリオでパーティーから外れる（怒）。
――千葉県・夢砂野 葉枝亜

友情の法則
●“ここを見て欲しい”というシーンで、友人がそっぽを向いていると「おおっスゲー！」と言ってしまう。
●ハードの持ち主が1Pを使う。
――神奈川県・阿曽アキヒロ
●普段は「サターン」と呼んでるのに、ゲーマーでない人と話すときは「セガサターン」。
――大阪府・GUY神

ヘタゲーマーの法則
●格ゲーで対戦中パニックになり、ボタンを乱打するうちにポーズをかけてしまい大ひんしゅく。
●あげく、偶然にもA・B・Cスタートを同時押しでリセットをかけてしまい大ひんしゅく。(特にD.O.A)。
――香川県・ヤツラ

4コマ。

東京都／かせきらいたぁ

これぞ究極のゲームか!? 三コマ目の友達の対応が妥当すぎる……。

神奈川県／ウッディ

ウッディさんの作品はいつもとても楽しみです。1コマ目がいいですね。

大阪府／GUY神

夜とか何にもしてないのに物が落ちたりすると超怖い。特に一人のとき。

青森県／TASHIMACCI

うわ～、なんか納得いかね～！ これなら一生クリアーできない方がイイ。

述べるリレ～

新コーナー実験導入シリーズ第3弾「述べるリレー」。記念すべき第1話は埼玉県・がすけつさんの作品!! ってコレ内部投稿!? 難しい終わり方してますけど、この続きを思いついた人はドシドシハガキください。

第1話

　卒業式の午後、駅前の喫茶店は学生と買い物中の主婦にほとんど占領されていた。水の注がれたグラスを持ったウェイトレスがテーブルに来たとたん、メニューも見ずに楓が言う。
「あたし、ミルクティと、ショコラ・ストロベリー。山崎君は？」
「あ、じゃあキリマンジャロを」
　ウェイトレスが下がって、先に口を開いたのも楓だった。
「どうするの？　進路」
　祐司は、自分がゲームクリエイターを目指していること、そのために親の協力を得て専門学校に通うこと、その学費が決して安くはないために、自分も在学中にアルバイトをすることなどを話した。
「へえー っ、偶然だね」
「え？　藤城さんも？」
「楓でいいよ。そう、あたしもあの学校のデザイン科に行くの。一応簿記と電卓持ってるから、先生には商科の短大を勧められたんだけど……キャラクターとか、CGとか、そういうデザイナーが夢で。親もやりたいことがあるならそのほうがいいって言ってくれたし」
　言いながら、楓は鞄の中から黒い物体を取りだした。
「知ってる？　ゲームギア」
――つづく

教えまSHOW!!

　アロウ！ 全国200万のボーイズ&ガールズ！ 約1カ月のご無沙汰ねっ。さっそく質問に答えまSHOW・WOOO!!
●カツ代おばちゃ～ん！ 悩みきいて～。弟にバレンタインチョコの毒味させたら、次の日学校休みました。生のイカを入れたのが悪かったんでしょうか？　（三重県・泉姫GD）
　泉姫……あんた、相談相手間違えてる!! それザ・プレの人!!
●今井トゥーンズ氏の描く人物の鼻に必ずといっていいほどついてるあれは、なんなのでしょうか。すごく気になるんですけど。
（茨城県・夜崎七海）
　ピアスかなあ。アスキーかどっかのメガミックス本の表紙がロッキン'ジェリービーン氏だったっけ……。
●「リアルサウンド～風のリグレット～」のエンディングに流れる矢野顕子さんの曲名を教えてください。CDを買いたいのでお願いします。
（東京都・田島隼人）
　パッケージ裏に書いてないっけ？「ひとつだけ」という歌です。
●今まで大切にしていたパワーメモリのデータが全て消えてしまいました。明日からどう生きて行けばいいのでしょうか？
（東京都・川田光一）
　新鮮な気持ちで生きて行けばいいのよっ。それじゃ、またね。

今週の混ざったちゃん

宮城県／KAZ丸

第20使徒アマガエル～（以後、完全に沈黙）。原点のダジャレ系に回帰。

心のともダチ

月花夢幻譚～TORIKO～
岩手県・沖田へばる

「月花夢幻譚」――この作品の、丁寧にこだわって作られた背景と音楽が私はとても好きです。これがなかったらここまでこのゲームにはまることもなかったと思います。こういった3Dで表現された舞台を探索するタイプのアドベンチャーゲームでは、ストーリーも然ることながら、背景のグラフィックもとても大切だと思ってます。ずっとそこにいたいと思うような背景なら、それだけでそのゲームは魅力的ですし、素敵な音楽が加わればなおさら、ですよね。「月花夢幻譚」というゲームはそれらの要素がちゃんと満たされていて、ストーリーのきれいで不気味な雰囲気が完璧に表現されていると思います。本当に、ただマップの中を歩きまわってみるだけでも面白いですよ。別に恐怖モノじゃありませんが、夜やるのがおすすめです。

投稿KINGの殿堂

空位

ポイント上位者リスト

14ポイント
GUY神
12ポイント
KAZ丸
11ポイント
上本メツヲ、泉姫
10ポイント
クレイジーじじい、イ中イ非、GO.、みるきぃぶりん☆
9ポイント
夢月聖良、かせきらいたぁ
8ポイント
沖田へばる、中野貴仁、ぞう大巨神、海の魔王
7ポイント
阿曽アキヒロ、あづま公正、小宮重喜、入井詠亜、鈴木はい
6ポイント
グレートちゃぶ台、神風 光、去るGAN席、ウッディ
5ポイント
石坂司、ジョウショウ、目からビーム☆、Shilfy Yo
4ポイント
涼風琳、バントライン、ホウェアアア、グラはむ、マチャ彦、かうかう、江ヶ滝ささ、DEB、緑色ランタン、小村一人、ユウ、つよいロボ、瀬死之鯉
（3/6増刊号までの集計）

去るGAN席、クレイジーじじい、イ中イ非、KAZ丸、GO.、上本メツヲ、泉姫、みるきぃぶりん☆、目からビーム、Shilfy Yoには5ポイント券が送られます。15ポイントで殿堂入り。

墨汁の叫び
Black Soup Screamers

大坂府／GUY神

若い読者は知らないだろうが、志村と加藤といえばすごいスターだったのよ。

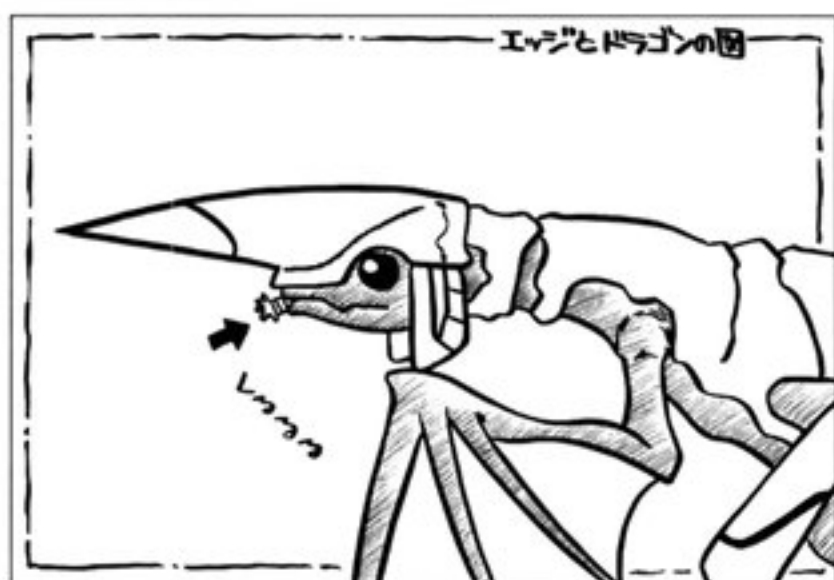
秋田県／小津雪次郎

「墨汁～」あてに届くお便りでいま一番人気のお師匠様。次点はせがたさん。

愛知県／ユウ

なんか裏みたらへこんでるみたいだけど元気出せよ～。ゲームでもやってさ。

●ゲーマーの知恵／役に立つ？生活の知恵●心のともダチ／思い入れのあるゲームを紹介してね●うわさは本当!?／勝手に噂話●教えまSHOW!!／質問におこたえします!●男子禁制放課後クラブ／女の子だけのコーナー●新コーナー設立委員会／新コーナーのアイディアを●真・ゲーマーの法則／ゲーマーにしか見出せない法則●述べるリレー／リレー式の小説

PARK GALLERY 4

宮城県／KAZ丸
つぶらな瞳のドラゴン実は凶暴ってやつ？このまま吐き出されてもいやな感じ……。

街

宮城県／もとむ
思いつづければそう見えるってことは、じゃあ私も美人って編集部で言い続けたらみんなそう思ってくれるのかしら。

東京都／伊室真名
いつもながらお上手ですね。男の子はやっぱりお尻が小さくて……（以下略）

京都府／池田圭紀
アゼルの髪って描く構図を考えるの結構大変そう。髪があれで1本なんてことないよな。

福岡県／カプついの親父
まいっちんぐって君若いのに。ところで宿題は貯めずに毎日やれよ。

神奈川県／桜花かりん
金のしおりゲットおめでとう。どことなく抜けている桂馬さんは女性人気高そうだもんね。

高知県／南無
機械っぽいのにどことなく土の匂いがするアゼルの世界観がよく出てます。

東京都／左手ボーン!!
まだ人がやってる姿をみているだけ。遊ぶ時間がもっと欲しいよ～。

鳥取県／ＬＥＥ
渋いぜ牛さん。「街」でそのうち登場人物の人気投票でもやろうかな。

長崎県／福山雅和
いらっしゃい。これからもどんどんイラスト送ってね。７曜会かな。

島根県／ふがく
そうそう、飛んでる虫とあんまりかわんなくて初めてやったときはちょっとびっくり。背中で虫笛鳴らしたいなーとナウ○カ気分に浸ってる私。

AZEL

今週の一番

埼玉県／西田真吾
男性はちょっとぽっちゃりした女の人方が健康的でかわいいってさ。

•INFORMATION•

◆投稿のきまり◆
●投稿は必ずハガキ、もしくはハガキサイズの白い紙に黒一色で描いてください。（文字投稿も、原則的には黒インク。もしくは読みやすい色のペンで書くようにしてください。）スクリーントーンなどを使用する場合は、はがれないようにきちんと貼ってください。また、カラーイラストは現在募集していません。
●画材・ペンの種類は自由ですが、鉛筆書きはこすれて汚くなったり、読みにくくなる場合がありますので使用しないでください。
●封筒などでまとめ送りする場合も、必ずそれぞれのハガキの裏面に／郵便番号／住所／氏名／（ある人は）PN／電話番号／などを明記するようにしてください。

◆ポイントのお知らせ◆
ポイントは毎号、掲載者全員に1ポイント。特におもしろかったハガキやステキなイラストにはさらにポイントをお送りします！　現在のポイントは「投稿KINGの現在のポイント」を参考にしてください。5ポイント溜まった人には編集部よりポイント券を送付します。5ポイントで500円の図書券、15ポイントでお好みのセガサターンソフト1本（1万円以下）をプレゼントします。図書券の欲しい人は5ポイント券を「図書券希望」と書いてLPあてに送ってください。ソフトの欲しい人は15ポイント溜まったら、欲しいソフト名を添えて申しこんでくださいね。ソフトは発売されているものに限らせていただきます。入手が困難な場合は、編集部よりあらためて希望をうかがいます。

あて先ハガキもヨロシクネ!!

〒103
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン「L.P.」係まで!

福岡県／中野貴仁

SEGASATURN SOFT

攻略 Data Focus データ・フォーカス

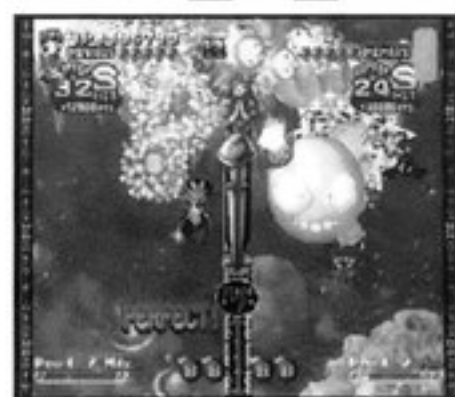
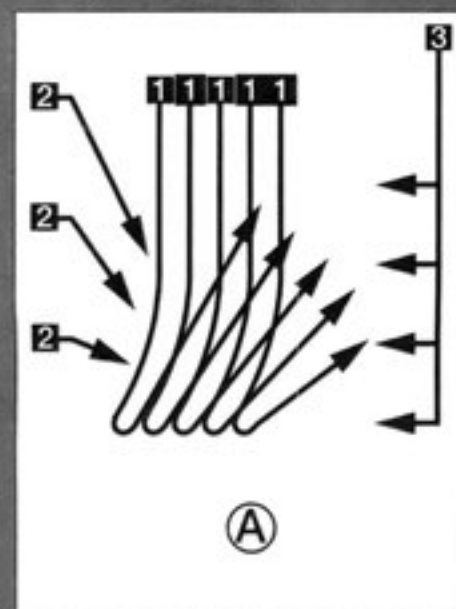
ティンクルスタースプライツの攻略第2弾!! 連爆のコツはつかめたかな? Vol.27

ティンクルスタースプライツ

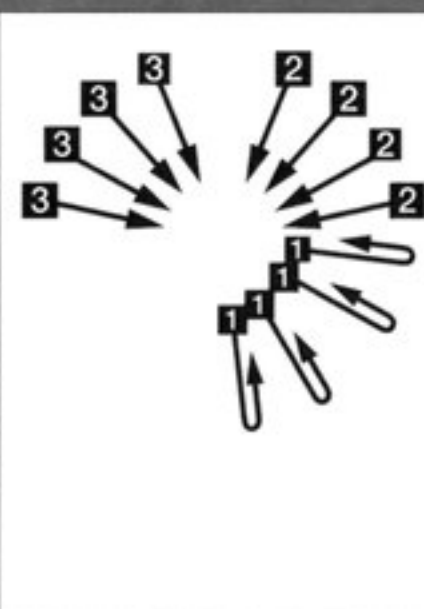
●ADK●発売中（'97年12月18日発売）●5,800円●対戦シューティング

ザコキャラ編隊ルート Vol.2

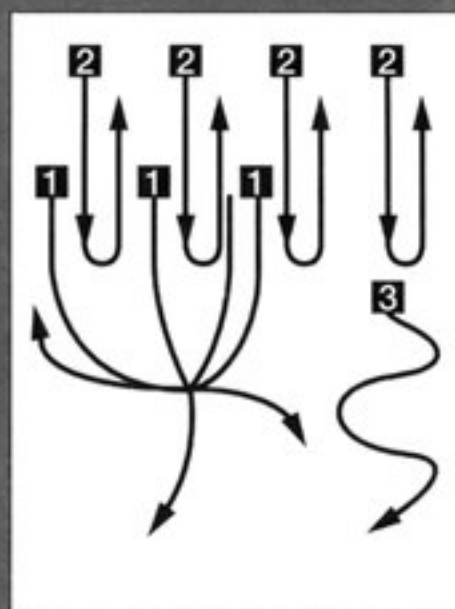
目指せ連爆大王!!

Vol.1に引き続き、ザコキャラの編隊パターンと、その倒し方（連爆パターン）を紹介する。何度も言うようだが、連爆はこのゲームで勝利するためには欠かせない要素で、その連爆を起こすためにはパターンごとに存在する攻略法を覚える必要がある。しかし、幸いにして、「引きつけて起爆する」という一環した攻略法があるので、そう難しくもないはず。

「引きつけて起爆」は、ちょっとスリリング!! タイミングさえつかめれば……。

MAX12

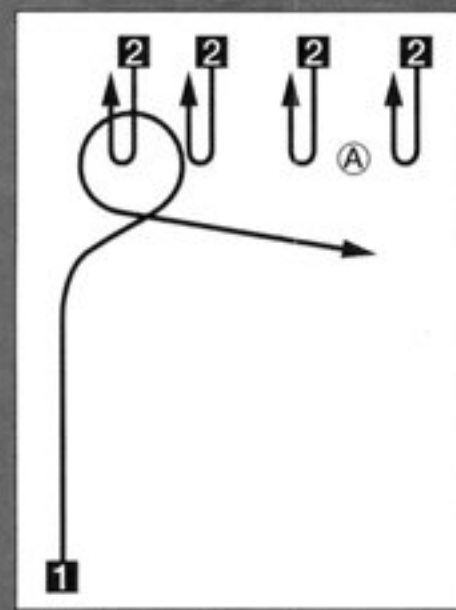
Aの位置でスタンバイして、黄グループと緑グループの泡を取り除いておく。そのあと再びAの位置へ戻り、黄グループが青グループに近づいたら黄グループのどれかを起爆しよう。

耐久値★
1…2❷❷22
2…❸33
3…4444

MAX12

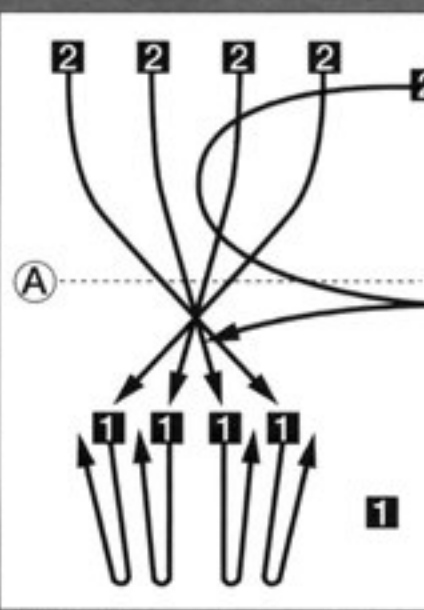
黄グループがUターンして、2〜3番目のグループの近くまでいったら黄グループのどれかを起爆しよう。垂直に近い敵が最も狙いやすいだろう。画面中央でまとめて倒せ。

耐久値★
1…2❷222
2…1111
3…4333

MAX12

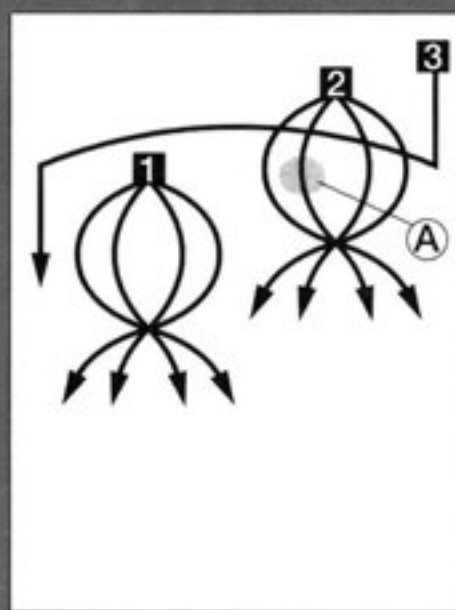
まず最初に、赤の横一列のグループの泡を取っておく。次に泡とは逆の位置にある端の赤を、赤かの幅が狭くなるところで起爆しよう。それを狙うのが少し難しい。

耐久値★
1…111❶
2…2432
3…2222

MAX12

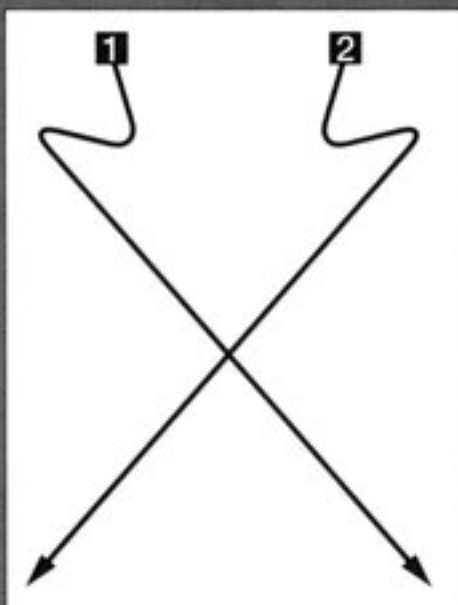
下から現れるグループの2匹目に一発打ち込み、3匹めの泡を取り除く。次に、上から出るグループの泡を取り、下のグループをAまで誘導してから、赤グループの端から起爆する。

耐久値★
1…13❸33444
2…11❶1

MAX12

まず、Uターンするグループを画面中央の一番下まで誘導する。そしてバウンドするグループの先頭と重なった所（Aの高さあたり）で、Uターングループのどれかを起爆しよう。

耐久値★
1…3223
2…3434
3…2222

MAX12

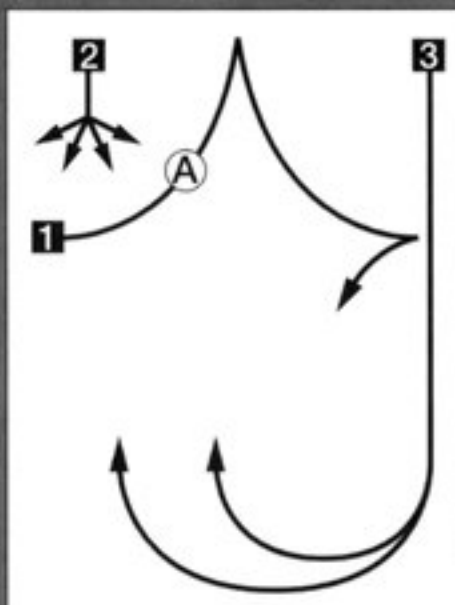
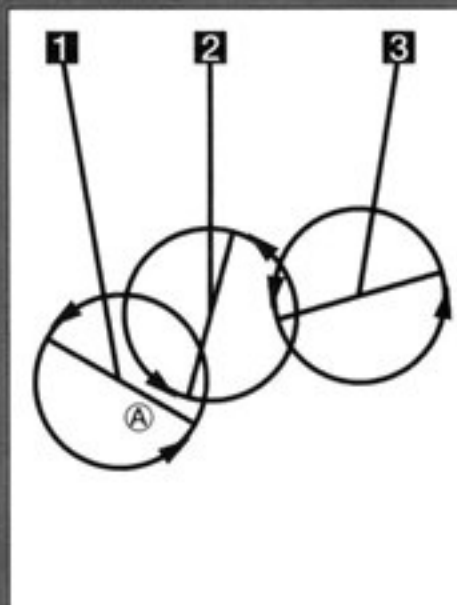
横一列に広がったり狭まったりするグループが2組出現する。緑グループが1回目に広がったときに、どれかを起爆(Ⓐ)しよう。もちろん一番広がった状態で起爆する必要がある。

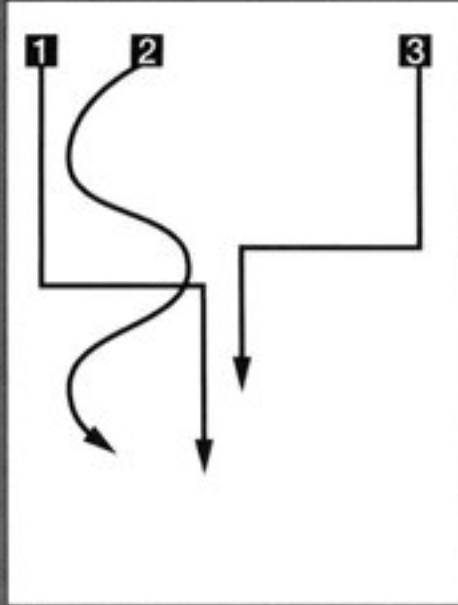
耐久値★
1…2222
2…3333
3…2222

MAX12

まず、先頭が黄色の編隊の2匹目か、もう片方の先頭の緑に1発以上のダメージを与えておく。そして、2つのグループが交差するときに先頭の黄色を起爆すればいい。

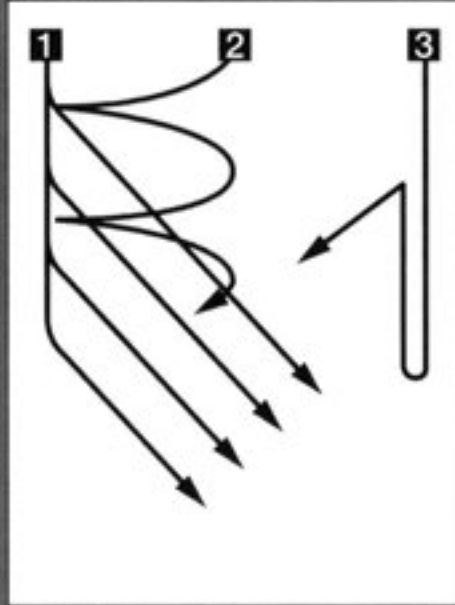
耐久値★
1…2❸2222
2…3❸4455

MAX12

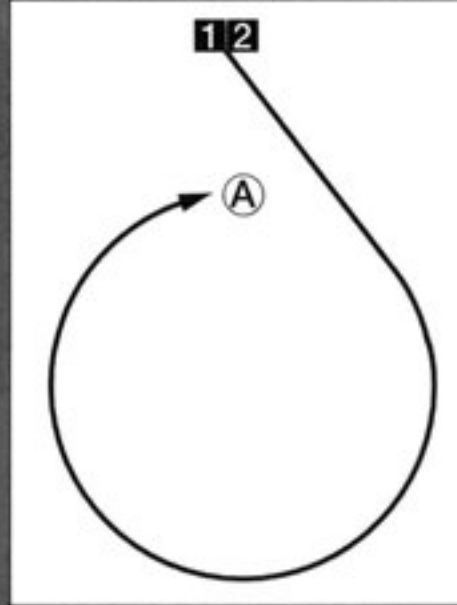
自機を画面中央に固定しておき、横から出現するグループの泡を取り除く。そして、3匹めの緑をAの辺りで起爆する。スピードが速いと狙うのは難しいので無理はしないように。

耐久値★
1…2233
2…4433
3…2222

MAX12

1つ目の赤グループが出現したら、すぐにAの場所へ移動して2～3つ目のグループを誘導する。そして、赤グループが水平になったところで、赤グループを起爆しよう。

耐久値★
1…2222
2…1111
3…3333

MAX12

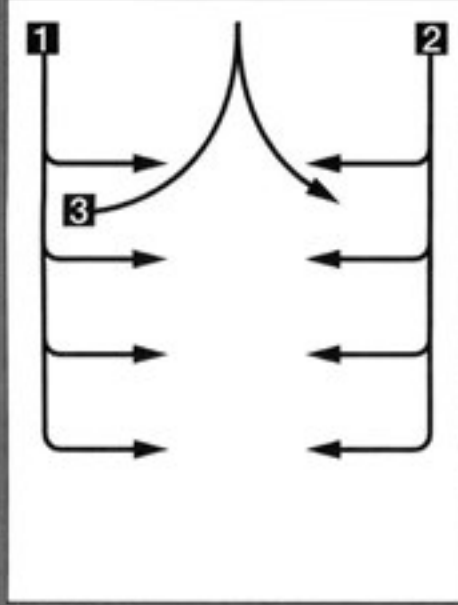
画面中央からやや上の辺りで、左右から登場する黄と緑のグループが方向転換するのを待つ。その後、下へさがり、黄と緑グループが降りてきたら黄の先端を起爆する。

耐久値★
1…2222
2…1111
3…3333

MAX12

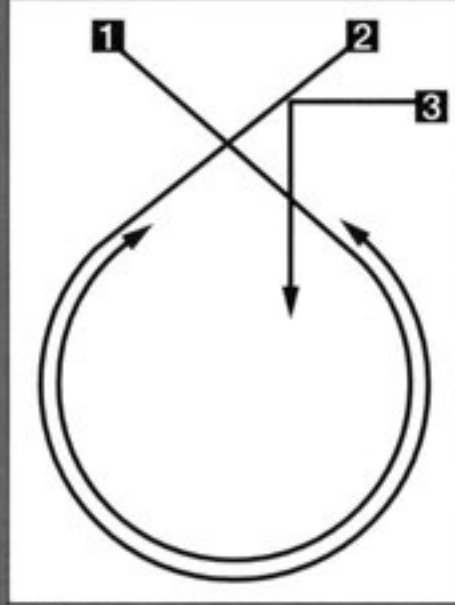
まずは黄グループの泡をとっておく。次に緑グループの一番下を、黄グループが斜めに通過して赤に届きそうになったら起爆。速いときは下から3番目の緑を狙うといい。

耐久値★
1…2❷22
2…1111
3…3333

MAX12

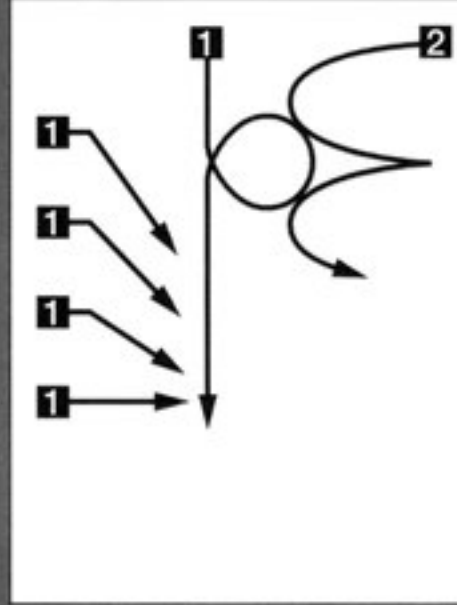
円を描くように出現する。ザコが下に辿りつくまでに7つの泡を取り除いておき、5匹目か6匹目の耐久値を下げてから、グループの先頭をAの地点で起爆する。

耐久値★
1、2…❶❶❶❶❸❸❸
33333

MAX12

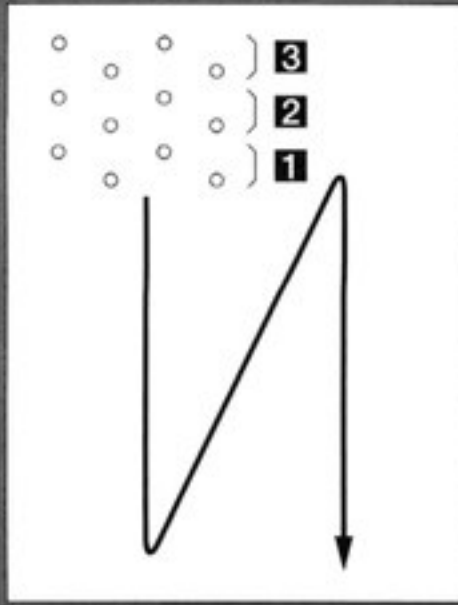
まず、1～2番目に出現するグループの泡を取り除いておき、そのまま最初のグループが曲がるまで緑の付近に位置する。そのグループが青グループと重なったら緑の下を起爆。

耐久値★
1…❸333
2…❸333
3…4444

MAX12

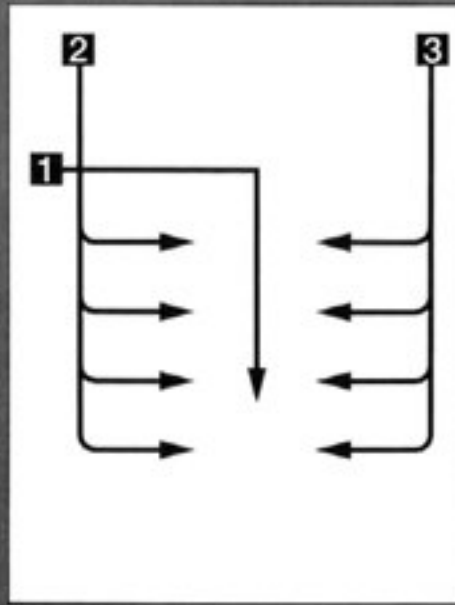
黄グループが交差するところで泡取りの作業をする（右、左の順がいい）。そして緑グループを中央下で誘導し、黄グループが再び交差するときに一番下の緑を起爆しよう。

耐久値★
1…2❷22
2…2❷22
3…3333

MAX12

まずはアイテムで全ての泡を取り除いて、画面中央右へ横から出現する黄グループを誘導する。そして、黄グループが迫ってきたら、緑グループの2匹目を起爆しよう。

耐久値★
1…❸❸❸
2…❷❷❷❷
3…❶❷❸❹❺

MAX12

泡だらけのザコがまとまって出現。アイテムで泡を取り除けば、赤のどれかを起爆することで簡単にパーフェクトをとれる。が、アイテムを取れなかったときは逆に連爆は不可能。

耐久値★
1…❶❶❶❶
2…❸❷❷❸
3…❺❹❺❹

MAX12

アイテムで泡をとったら、中央上で待機する。左右のグループが曲がって来るまで、黄グループの一番下に位置して、全グループが十分接近したら黄の一番下を起爆しよう。

耐久値★
1…❷❷❷❷
2…❹❹❹❹
3…❸❸❸❸

MAX12

アイテムで泡を取り除いてから、画面中央で2つの回転グループを誘導。それが中央より上の高さになったら青か緑を起爆。そのとき下にきている左の青がやりやすいだろう。

耐久値★
1…❷❷❷❷
1…❹❸❹❸
2…❸❹❸❹

静かに、そして躍動を秘めて……、新たな胎動を予感させる最終話

蒼穹紅蓮隊

――そうきゅうぐれんたい――

第二十四話「死、或いは未来への遁走」

8ing EIGHTING CO.,LTD. RAIZING

原案＝ライジング
作＝石田祐一

「蒼穹紅蓮隊」とは、衛星打ち上げ請負業者「(株)尽星」の私設自衛部隊「JDF」の俗称である。自衛部隊となっているが、危険と判断された作業を代行したり、お得意先からの要請で紛争鎮圧に乗り出したりと、何でも屋的部署でもある。

この物語は、その「蒼穹紅蓮隊」に所属する3名のパイロット、八指多薫、朏良太、国村リカと、それをとりまく人々が織り成すSFドラマである。

前回までの解説

西暦二千五十六年九月十八日、尽星本社は所属不明機“黒瞥”によって襲撃を受ける。ことの真相は“弓八幡”にあるとの情報を得たヤシダは、その調査を秘密裏に依頼。調査部はその製作者が元尽星の技術者、タルシマであることを掴む。その矢先、『天源』が破壊さるとの情報を得て、ヤシダらは現場に急行。八福所属機“秋嵩”を相手に苦戦を強いられるも、弓八幡の協力（?）により撃破に成功する。後日、八福が尽星を出し抜き、火星開発に着手していることが判明。ヤシダらは施設の放棄を呼びかけるが、数時間も経たぬ内に弓八幡が到着。以前より格段に性能を増した弓八幡に一時は危機に陥るが、ミカヅキの起死回生の攻撃により弓八幡の電脳が暴走、自滅する。

壱

ヤシダ隊長とクニムラが死んだ。

弓八幡（ユミヤワタ）との壮絶な激闘の末、相撃ちになって火星の空に散った。

独り地球に帰還したミカヅキがそう告げた時、会長と社長はじつに複雑な反応をみせた。

「惜しい人材を……何とも遺憾なことだ」

口調こそ沈鬱なものだったが、表情は驚きが三、喜びが七という割合だった。

その後の一カ月は瞬（またた）く間に流れた。尽星（ジンセイ）が八福をテロ及び火星の無断開発で告発し、八福がそれを否定し、両社の話し合いはことごとく決裂に終わり、ミカヅキがＪＤＦの隊長に就任して、ブレントの胃痛及び頭痛は慢性になりつつあった。

ブレントは苦痛を耐え、調査部の端末室でモニタを見つめている。表示されているのは国連調査団からの通信報告だ。一カ月前、ＪＤＦに破壊された火星施設が本当に八福のプラントだったのか、その判定結果がでたのだ。

『ＪＤＦの活躍により火星施設は跡形もなく吹き飛ばされ、それが資源盗掘グループの基地だったにせよ、八福のプラントだったにせよ、確定は不可能に近い』

胃がしくしく泣いた。『ＪＤＦの活躍』というあたりに調査団の皮肉を感じる。

『施設が発見されたきっかけである、尽星から提出された映像だが――』

これは尽星の長距離輸送機によって撮影された、火星施設の上空を八福の輸送船が飛行している映像だ。

『――これを合成であるとする八福側の主張こそ退けられたものの、八福を陥（おとし）れるための尽星側の工作である、という意見の吟味（ぎんみ）には充分時間をかけねばならない。映像と同型の輸送機の盗難届けが、三カ月前に八福より提出されているからである』

頭痛が悪化した。この盗難届けこそ、八福諜報部の予備工作に違いない。

八福の潴玄淩（ツーシェンリン）とは、何度か持たれた話し合いの場で顔を合わせていた。割れた直後のガラス並みに切れる男だ。

ブレントが潴に呼び止められたのは今から一週間前、例によって決裂に終わった会合の別れ際のことである。潴は紳士的な態度で手を差し伸べ、完璧な日本語でいった。

「交渉決裂。楽しいゲームになりそうだな」

そして、笑った。ブレントにそのケはないが、思わず惚れぼれするような自信に満ちた笑みだった。同席していた調査部長には目もくれず、自分に声をかけてくれたことが嬉しかった。達人は達人を知る、とでもいうのか。

情報操作の達人から握手を求められ、舞い上がったブレントは「よろしくお願いします！」と熱烈に手を握り返してしまい、お前どういう了見だと後で部長にはたかれた。

怒り心頭の社長から厳命も下っている。

「一連のテロの首謀者が八福であること、火星施設が八福のものであること、これを立証しろ。どんな手をつかってもかまわん。調査部の総力を挙げてやれ。ただし、弓八幡とタルシマには触れるな。成功したらハイリターンを、失敗ならハイリスクをくれてやる」

二つも禁じ手があって、何が「どんな手をつかってもかまわん」だ。ミアマー族はタヌキの血を引いている。

だがブレントはやる気だった。会社のためでもハイリターンのためでもない。潴から挑まれた情報戦を、正々堂々と戦い抜く。男と男の勝負だ。そして、できれば勝つ。勝てるといいな、と思っている。

ブレントはもう一度、報告書を読み返した。最後の方にヤシダという文字があった。

『……なお、唯一の生還者であるミカヅキ隊員の証言を元に行われた、ヤシダ、クニムラ両隊員の遺体の捜索だが、残念ながら未発見のまま打ち切られることとなった。砂塵（さじん）の中から熱で融解した装甲の一部らしき物を発見したが、これがＪＤＦ機の物であるかどうかは、尽星重工の鑑定に委ねたい……』

感傷がブレントを立ち上がらせた。窓のない調査部オフィスを後にして、尽星本社の屋上にでた。灰色の空がいつもより低か

登場人物等紹介

八指多　薫　蒼穹紅蓮隊の元隊長。SOQシリーズの芸術作品と謳われた真紅の機体「屠竜」のパイロット。もちろんパイロット技能も隊員一。八福プラントを破壊するため火星に来た際に弓八幡を発見。死闘の末に、相撃ちになって死亡した、と報告されている。しかし、火星表面からは残骸は発見されていない。

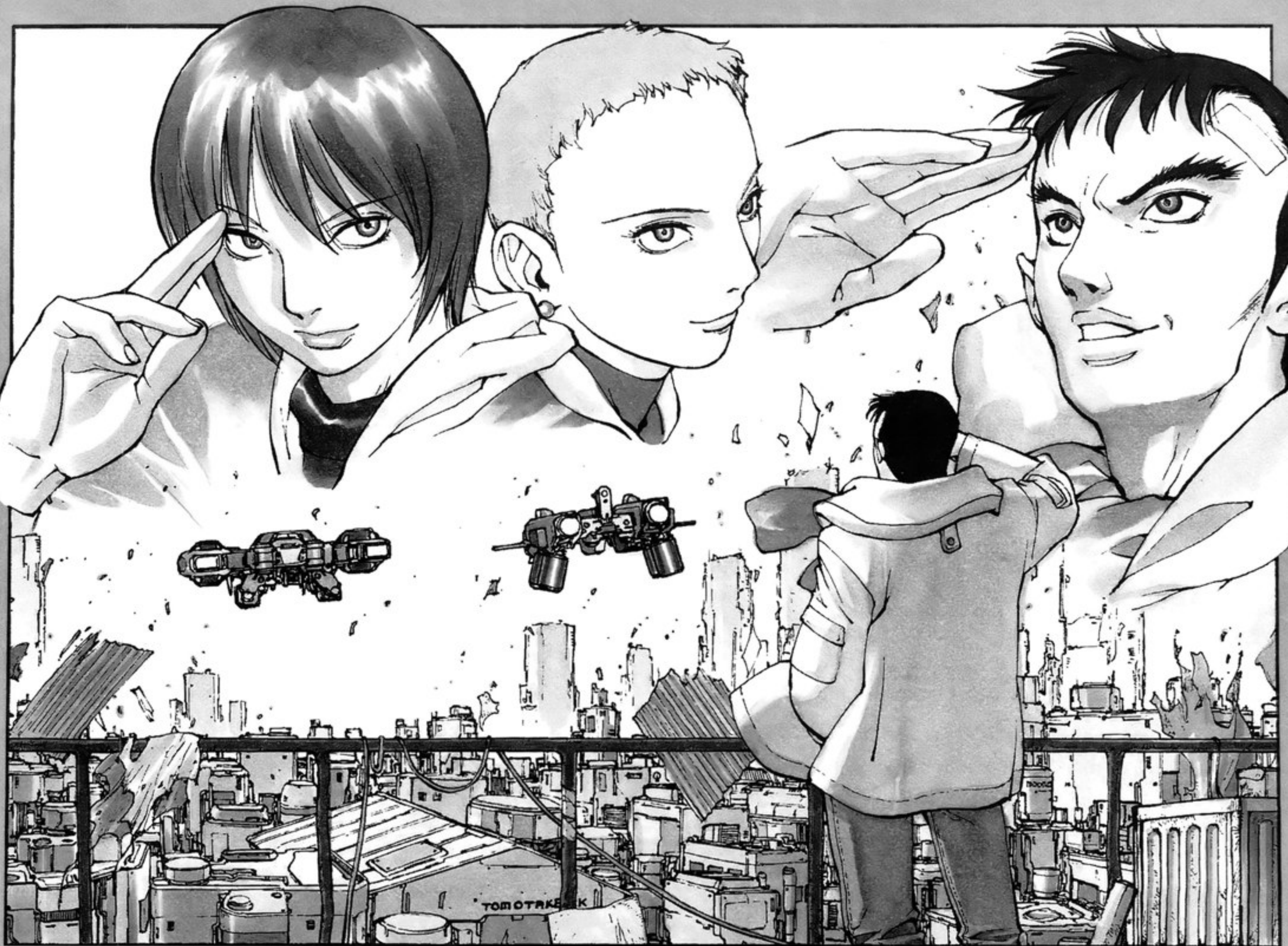
腓　良太　蒼穹紅蓮隊、隊員。パイロットとしての技能は高いものの、まだまだ伸びる才能を持っているはずと、ヤシダ、クニムラとも認めている。火星での弓八幡との戦闘の後、ただ１人の生き残り、とされており、ヤシダ亡き後の蒼穹紅蓮隊隊長に就任する。彼の活躍が語られることがあるかは未定。

国村　リカ　蒼穹紅蓮隊の元隊員。もとは関連会社に出向していたが、尽星本社の監視下に置くため、JDF２課に戻らされた。火星での弓八幡との戦闘時、一瞬のスキを突いて攻撃したつもりが、N.A.L.Sを知り尽くした足島に逆襲される。口が悪いのは、自分の気持ちを素直に表せない性格からのもの。

蒼穹紅蓮隊　正式名称は尽星重工軌道事業部防衛２課。青空(蒼穹)を真紅(紅蓮)に染めるならず者部隊(愚連隊)としてこの俗称が付けられた。構成員のうち、ヤシダ、クニムラは弓八幡との戦闘で死亡(？)。現在はミカヅキ、タケミの２名のみ。ミカヅキが隊長となった今、本当に愚連隊となる可能性が!?

った。
「ヤシダさん、見ていて下さい。今度は僕の戦いです。僕ぁ、やりますよ！」
　空に向かって宣言し、ブレントは胃薬を噛み砕いた。

弐

　温暖化の著しい日本にも、ようやく冬が訪れていた。
　ブレントの絶叫と同じ頃、ミカヅキはフードを目深に被り、肥大化した都市の闇を——解放区と呼ばれる治安のよろしくない地区を歩いていた。
　生憎の曇天である。ミカヅキは通行許可証代わりの拳銃をちらつかせながら足早に歩を進めた。スラムの住人である国籍不明の男たちが、眠たげな瞳でミカヅキを見送った。
　ミカヅキは今ごろ本社に届いているはずの、国連調査団の報告のことを考えている。おそらく火星の廃虚からは、八福を特定する材料は何もでない。そう思っている。
　尽星と八福の対決は始まったばかりだが、弓八幡の撃墜、火星プラントの消失と互いに切り札を失ったため、早くも泥沼の様相を呈していた。この争いが火星開発計画に遅延をもたらすのは間違いなく、そうなると例え調査部が八福の非を立証したとしても、あまり意味はなさそうだった。両社の決着がつくまで開発計画を遅らせるよりは、NASAは尽星でも八福でもない、新たな開発協力企業を選出するだろうから。
　——最悪にくだらねぇ状況だな。
　弓八幡を捨ててまで欲しがった火星開発の主導権も、今や尽星とは縁遠くなりつつある。八福も同様で、どちらも間抜けだ。
　ミカヅキは細い路地を何度か曲がり、とある建物の前で足を止めた。かつて倉庫として使用されていた建物の残骸だ。殺風景な部屋を横切っていくと、奥にしっかりした金属の扉が見えてきた。その扉を開けると、天井の高い部屋にでる。天井といっても、テントのような素材でカヴァーしてあるだけだが。
　正面の壁際に二機の戦闘機が鎮座して

イラスト：木下ともたけ

いた。紅と緑の装甲が、部屋の中央に置かれた光源を反射して鈍く光っている。屠竜(トリュウ)と鵬牙(ホウガ)。その手前で小さな円卓を挟み、二人の人物がトランプをやっていた。

周囲に散らばる飲食物の残骸に眉を寄せながらも、ミカヅキはさりげなく円卓の上にそれを滑らせて、いう。

「お待ちかねのブツです」

二枚の青いカードがトランプの山を崩した。ヤシダとクニムラの顔写真とパーソナル・データが刻まれている偽装IDだ。

「うわぉ！　待ちかねたよ！」

二人は歓声と共にトランプを投げ捨てた。自分のIDにキスをしながら、ヤシダが興奮気味に叫んだ。

「これで死人の身分ともおさらばだ！　ポーカーなんて二度とするもんか！」

反応に満足しながらミカヅキがいった。

「タケミの手柄ですよ。あのオッサン、元警官だけあって色々と怪しいルートを持ってやがる。国籍はお望み通り合衆国にしてありますが、ブレントがやったんでうまくいったか判りません。二人によろしく、だそうです」

「あいつなら一流だ。タケミには迷惑かけっぱなしだね。感謝してるって伝えて」

IDに頬擦(ほおず)りしながらヤシダがいった。被弾した鵬牙を修理するために器材を横流しするなど、タケミは危ない橋を渡っていたのだ。この隠れ家を手配したのもタケミだ。ヤシダとクニムラが抜けたことで超過勤務を余儀なくされている彼の新婚家庭には、最近不穏(ふおん)な空気が流れているらしい。

「これでようやく行けるわ」

クニムラも嬉しそうにうなずいていた。

「退職金、貰いそびれましたね」

ミカヅキの軽口に、ヤシダは苦笑しながら屠竜を叩いた。

「あたしたちは知りすぎたからね。退職金を貰えるような辞め方はできないよ。こいつが退職金代わりだ。しばらくはフリーで傭兵を続けて、目的を探すつもり。あいつみたいに好き勝手に生きてやるんだ」

ミカヅキも『あいつ』を想った。企業に対する帰属意識が皆無で、趣味に生きて死んだ男だ。自らの欲望に忠実だっただけで、あいつも悪い奴ではなかった……かもしれない。

不意にヤシダが改まった。

「リョウタ、世話になったね」

「……後のことは若き天才に任せて下さい」

ミカヅキは笑ってみせた。お涙頂戴は趣味じゃない。クニムラと目が合う。

「あんたが傭兵を続けていく限り、次に会うのは戦場になるわ。腕を磨いておきなさい。無様(ぶざま)な戦い方してたら、即座に殺すわよ」

ミカヅキは吹きだした。

「あんたは見込みがある、努力次第で私やヤシダさんを抜けるから頑張れって意味だろ？　了解した。素直じゃない女だな」

無表情なクニムラは素直じゃないという一言にわずかに頬を紅くして、ぶっきらぼうに言葉をついだ。

「戦場で逢(あ)いましょう」

それが別れの言葉になった。

数十分後、東京府大田区の上空を二機の所属不明機が横切り、洋上へと消えた。それは在りし日の弓八幡がたどったルートでもある。

ミカヅキは廃ビルの屋上で見送った。

──無許可の飛行だ。調査部め、また忙しくなるぞ。

雨が降り始めたが、ミカヅキはしばらくそのままで空を眺めていた。

やがてふと、二人が消えた彼方の雲に敬礼して──そして照れた。

The END
SEGA SATURN MAGAZINE

この小説はフィクションです。実在の人物、事件、団体等とは一切関係ありません。

MESSAGE from ライジング RAIZING

24回にわたった連載もとうとう最終回。この半年間は企画者として、読者として楽しませていただき、実に感慨深いです。「蒼穹紅蓮隊」をシューティングゲームの企画として立ち上げた時には、まさかこのような形で実を結ぶとは想像だにできませんでした。著者である石田氏、シップスの菊池氏、編集部の長谷氏、イラストの木下氏、当連載開始のきっかけとなったWebPAGEの作者である米光氏らには色々お世話になりまして深く感謝！

「蒼穹～」延長線上の世界を舞台にした物語やゲームについては未定ですが、いつの日かなんらかの形で世に送り出したい……とも考えておりますので、それまでしばしの、或いは永遠のお別れ。でも、ライジングのゲームも引き続きよろしくお願いします。

外山　雄一(とやまゆういち)

「ColonyWars」も無事クリア。地球帝国の圧政から解き放たれた同盟軍につかの間の平和が！　さて次は「核ストライク」に着手か！　え？「暗黒太極拳」やれって？

Hyper Column FREE TALK GALLERY

桜井智のハートにメッセージ Vol.12

お元気ですかー。最近タートルネックのセーターを着ていると、はずかしくなるような良い天気の日もありますね。春はもうそこまで来ていますね。春といえば、4月8日から12日まで、新宿御苑にありますシアターサンモールで、またお芝居を行うことになりました。今回は春のビックリ公演3本立てです。ちなみに私は、3本目に出演の予定なのですが、出演メンバーはもちろん朝倉薫演劇団。でも、今回もスペシャルゲストがいます。最近までセーラームーンのミュージカルに出演していた斎藤レイさんという女優さんです。みなさんが本当にビックリするような公演をお届けしますので、ぜひ遊びに来てください。

そしてそして、今私はオリジナルアルバムの制作中です。でも、いつ発売かは何も決まっていません。すべてが完成したら発売日を決める予定なのです。（笑）私も今年で芸能生活11周年目なんですが、ずーっと、あたためてきた企画アルバムがついに実現しそうです。もしかしたら自己満足の1枚になってしまうかもしれないけど……（笑）冒険してみようと思います。今年中にはみなさんの手元に届きますように……。その前に3月11日、劇中歌アルバムの「アクトレス“Jitterbug（ジルバ）”」が発売されますので、そちらもチェックしてください。その後で、1月末に公演したジルバのビデオも出るので、気が向いたら観てくださいね。

卒業シーズンですね。卒業目前にしているみなさん、残り少ない学校生活、目いっぱい楽しんでくださいね。

春のびっくり公演 3部作

イラスト／橋本　遊

さくらいとも　'71年9月10日生まれ　千葉県出身　血液型AB型
'88年、アイドルグループ「レモンエンジェル」のリードボーカルとして歌手デビュー。その後、歌手、女優、声優、ラジオのパーソナリティなど、マルチな活動を展開している。

Information　朝倉薫演劇団の劇中歌集CD「Actress」シリーズ。その第3弾「Actress“Jitterbug（ジルバ）”」がパイオニアLDCからリリースされます。今回のアルバムには、先日公演された舞台「ジルバ」の劇中歌を中心にオリジナル曲を含めた10曲を収録。価格は3,059円（税込み）、初回のみBOXパッケージ仕様で3月11日発売です。

3月のゲームショーでは色々アイテムが出るらしい竹本泉の いろいろのーと

#12 ある日の気ばらし

一と、いうわけで今回は

なんだか知らないけど気ばらしよーっ♡

たけもと いずみ：まんが家
3~4月はまた瞬間的ゲーム作家

勉強していて疲れたりすると
アニメを見たり
まんがを描いたり
ゲームをしたり

気ばらしをするよね？
するわね
あと やおい小説を読んだり書いたり

働いていて疲れたりすると
お酒を飲んだり
カラオケ行ったり
ゲームをしたり

気ばらしをするよね？
さあ、わたしは働いとらんもん

ところがふと気がつくと最近……
何も気ばらしをしてない!!

酒飲まん
たばこ吸わん
アニメもビデオはとってるけど全然見てない
カラオケも行ってない
実はゲームも全然してない
まんがは描いてるな
なぜ平気!?

気ばらしが必要なほど仕事してないとか
どっちかっつーと仕事しつづけなんだけどー
先月、1週間に締切が8回あった。
4コマ作家じゃないんだから一
↑実際は8日に9回……

仕事がつまりすぎていてきばらしをするひまがない
↓
ああああ～～ 買うだけ買ってやらないゲームがふえていく～～
一にもかかわらず大丈夫
一と、いうことはもしかして
疲労度ゼロー

いくら仕事をしても大丈夫なおとく（？）な体質？
とか思ったら
仕事の間、四六時中ごろごろしているせいで疲れないだけと判明
ごろごろが気ばらし？ う～ん

※このコーナーへのお便りは、〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク セガサターンマガジン編集部「桜井　智のハートにメッセージ」係、「竹本　泉のいろいろのーと」係まで。

コミックサターン 第14回

「スポーンって、あの、喰いついたらはなさんやつやろ」「そりゃ、スッポンや〜」………（シーン）。

セガのゲームは世界いちぃ〜

こないだスポーンの作者のトッドさんが来日しました。
実はニュースステーションに出た日に自分が今仕事してるアニメの会社に遊びに来まして…
アニメスポーンの第2シーズンを作ってる会社なのです
自分の机にお気かあるおもちゃをみつけてお供の人ともりあがって写真とって帰ってったそーです
自分はその日ねぼうしてちこくしてしまい会えずじまい…
しまったあぁ スポーンのフィギュアにサインしてほしかったよオォォ〜

サムシング吉松

しろでーす
くろでーす
2人あわせて
セガサターンでーす
なにがや
をやけど今すごいなぁ

みなさんの子供ももってるでしょプレステ
世界で3千万台
ああゲーム機の話かいな
私らもこー見えてもゲーム機ですねん
プレステほどやないけどまあそこそこですわ
そんで最近プレステがちょっとテングはいってますねん
こないだちょっとこらしめてやろかと
ガツンといったらなあかん! いったれ!

FF移植させて下さい!
頭下げてどないすねん プレステとは対決せな!
それで急な話が酒の飲みくらべで決着つけよかーってなりまして
君酒強いがな 勝ったか?
それがむこうはいくら飲んでもぜんぜん酔わん
君とは処理能力がちがうっていいよる
かー むかつくやっちゃなあ

炭酸飲料ならこっちの勝ちやったんやけどなぁ
なんでや
スプライトでは負けません
君とはやっとられんわ
ホナしつれいしましたあー
ザワ ザワ ザワ ザワ ザワー

サムシング 吉松（さむしんぐ よしまつ）
1965年生まれ。大阪府出身。1984年スタジオライブ入社、アニメーションクリエターとして活躍する。熱烈なるセガマニア。

月イチ掲載！全ソフトの今がわかる！

セガサターンソフトデータバンク

―1994年11月22日▶1998年3月5日―

次々と発売されるセガサターンソフトの現状が一目でわかるこのページ。P.11の「セガサターン読者レース」のコーナーと併用すれば、ソフトの購入にも便利なはずだぞ。昔のソフトから最新のソフトまで、ソフト購入の際の参考資料にしてみてね。

データバンクの見方

【読者評点】セガサターン読者レースの全投票累計平均点です。規定の10票に達していないものは「―」で表示。【本誌評点】過去のセガサターンソフトレビューのコーナーでつけられた3人のレビュアーの平均点です。本誌の判断でゲームソフトとしてレビューしなかったソフトは「―」で表示。【対応等】の「18推」は18歳以上推奨に準じるソフト、「X」はX指定に準じるソフトを示しています。対応周辺機器の略記についてはP.190の「新作ソフト発売スケジュール」のコーナーをご覧ください。

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
94年11月発売ソフト								
1	22日	バーチャファイター	セガ	8800	ACT	**9.0019**	**9.25**	
2	22日	MYST	サンソフト（サン電子）	7800	ADV	**8.0545**	―	マウス
3	22日	WanChai Connection	セガ	7800	ADV	**5.4576**	―	
4	22日	麻雀悟空・天竺	EAV	5800	TAB	**5.5424**	―	
5	22日	TAMA	タイムワーナー インタラクティブ	5800	ACT	**5.1159**	―	
94年12月発売ソフト								
6	2日	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	セガ	7800	ADV	**6.299**	―	
7	2日	ゲイルレーサー	セガ	6800	RAC	**5.3732**	―	ハンドル
8	9日	クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	セガ	4800	ACT	**7.365**	―	
95年1月発売ソフト								
9	20日	ビクトリーゴール	セガ	6800	SPT	**7.754**	**7.0**	マルチ
10	27日	GOTHA ～イスマイリア戦役～	セガ	6800	SLG	**6.1659**	**5.66**	
95年2月発売ソフト								
11	24日	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	セガ	8800	SPT	**8.3962**	**7.33**	
12	24日	RAMPO	セガ	7800	ADV	**7.6769**	**7.33**	②、18推
13	24日	上海 万里の長城	サンソフト（サン電子）	6800	PUZ	**7.4978**	**6.66**	マウス
14	24日	アイドル雀士スーチーパイSpecial	ジャレコ	6900	TAB	**7.3832**	**7.33**	18推
95年3月発売ソフト								
15	3日	ポポイっとへべれけ	サンソフト（サン電子）	6000	PUZ	**5.1937**	**5.0**	
16	10日	パンツァードラグーン	セガ	6800	SHT	**8.7693**	**8.66**	アナログ
17	10日	麻雀厳流島	アスキー	6800	TAB	**5.258**	**5.33**	
18	24日	ダイダロス	セガ	6800	SHT	**5.071**	**6.33**	
19	25日	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	光栄	8800	ETC	**7.2666**	**7.0**	
20	31日	SIDE POCKET2 ～伝説のハスラー～	データイースト	6800	TAB	**7.5514**	**6.33**	
95年4月発売ソフト								
21	1日	デイトナUSA	セガ	6800	RAC	**8.6056**	**9.33**	ハンドル
22	1日	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	光栄	8800	ETC	**7.56**	**6.33**	
23	1日	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	光栄	8800	ETC	**6.9142**	**6.33**	
24	14日	柿木将棋	アスキー	7800	TAB	**6.9142**	**6.66**	
25	28日	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～	セガ	8800	ETC	**8.0916**	**6.0**	
26	28日	三國志Ⅳ	光栄	14800	SLG	**7.8048**	**6.33**	
27	28日	ヴァーチャルハイドライド	セガ	5800	A・RPG	**7.1567**	**7.33**	
28	28日	輝水晶伝説アスタル	セガ	5800	ACT	**7.3796**	**5.33**	
95年5月発売ソフト								
29	19日	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	**8.2407**	**7.0**	
30	26日	スーパーリアル麻雀PⅤ	セタ	8800	TAB	**8.6109**	**8.0**	X
31	26日	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	セガ	5800	SPT	**8.1406**	**7.0**	
32	26日	グランチェイサー	セガ	5800	RAC	**6.5924**	**4.66**	ハンドル
95年6月発売ソフト								
33	2日	バトルモンスターズ	ナグザット	5800	ACT	**7.1752**	**6.33**	18推、マルチ
34	9日	ゲームの達人	サンソフト（サン電子）	8900	TAB	**6.819**	**7.33**	マウス
35	16日	～制服伝説～ プリティファイターX	イマジニア	7800	ACT	**4.4156**	**3.66**	18推
36	23日	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	KAZE	5800	PIN	**8.7567**	**8.33**	マウス
37	23日	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～	セガ	5800	RPG	**7.4514**	**5.66**	18推
38	30日	新・忍伝	セガ	4800	ACT	**6.0423**	**6.0**	18推
95年7月発売ソフト								
39	7日	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	ゼネラル・エンタテイメント	4800	PUZ	**6.2782**	**6.0**	
40	7日	DARKSEED	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	**3.1366**	**4.33**	18推、マウス
41	14日	バーチャファイター リミックス	セガ	3400	ACT	**8.6679**	**8.0**	
42	14日	学校の怪談	セガ	5800	ADV	**3.2479**	**3.33**	マウス
43	21日	リグロードサーガ	セガ	5800	RPG	**7.4507**	**7.0**	
44	21日	バーチャルバレーボール	イマジニア	7800	SPT	**4.0326**	**6.0**	
45	21日	熱血親子	テクノソフト	5800	ACT	**3.8695**	**4.66**	
46	28日	ゆみみみっくすREMIX	ゲームアーツ	5800	ADV	**8.4856**	**7.0**	マウス
47	28日	Dの食卓	アクレイムジャパン	8800	ADV	**7.7245**	**8.0**	②
48	28日	クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	セガ	4800	ACT	**7.5519**	**6.0**	
49	28日	THE 野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～	ソシエッタ代官山	6800	ETC	**6.1534**	**6.66**	X
50	28日	実況パワフルプロ野球95 開幕版	コナミ	5800	SPT	**7.3268**	**7.0**	
95年8月発売ソフト								
51	4日	Race Drivin'	タイムワーナー インタラクティブ	5800	RAC	**6.0897**	**5.66**	ハンドル
52	4日	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～	マイクロネット	6800	TAB	**2.3235**	**4.0**	18推
53	11日	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	6800	SLG	**8.0882**	**7.0**	18推
54	11日	ウイニングポストEX	光栄	6800	SLG	**7.4204**	**6.66**	マウス
55	11日	水滸演武	データイースト	5800	ACT	**6.9873**	**5.66**	
56	11日	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	カプコン	5800	ACT	**6.9788**	**7.0**	
57	11日	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	バンダイ	6800	SPT	**6.6124**	**6.0**	
58	11日	シャイニング・ウィズダム	セガ	5800	A・RPG	**6.5492**	**6.0**	
59	11日	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	カプコン	4980	ETC	**4.7052**	**5.66**	
60	11日	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	アスク講談社	7800	TAB	**6.561**	**6.66**	X
61	25日	魔法騎士レイアース	セガ	4800	A・RPG	**9.0438**	**8.33**	
62	25日	AI将棋	ソフトバンク／サムシンググッド	6800	TAB	**6.7045**	**6.66**	
63	25日	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	ヒューマン	6800	SPT	**6.27**	**6.33**	
64	25日	球転界	テクノソフト	5800	PIN	**5.1219**	**5.33**	
95年9月発売ソフト								
65	1日	実戦麻雀	イマジニア	6800	TAB	**6.2307**	**6.0**	
66	14日	レイヤーセクション	タイトー	5800	SHT	**9.1143**	**8.66**	
67	15日	将棋まつり	セタ	9200	TAB	**8.1445**	**6.66**	
68	22日	ワールドアドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	セガ	7800	SLG	**9.0027**	**8.33**	マウス
69	22日	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	セガ	5800	SPT	**8.4438**	**8.0**	マルチ
70	22日	ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	7800	ADV	**7.0526**	**6.33**	②、18推
71	22日	Break Thru!	翔泳社／BMGビクター	5800	PUZ	**5.2432**	**5.33**	マウス
72	29日	信長の野望・天翔記	光栄	9800	SLG	**8.6986**	**7.33**	
73	29日	アイドル雀士スーチーパイ Remix	ジャレコ	6900	TAB	**8.3585**	**7.0**	X
74	29日	メタルファイター♡MIKU	ビクターエンタテインメント	6800	ADV	**8.3855**	**6.66**	
75	29日	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	**7.3782**	**7.33**	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
76	29日	シムシティ2000	セガ	5800	SLG	7.3992	7.0	
77	29日	宝魔ハンター ライム Perfect Collection	アスミック	8800	ETC	8.0859	6.0	②、18推
78	29日	スチームギア★マッシュ	タカラ	5800	ACT	7.2359	6.33	
79	29日	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	セガ	5800	ACT	7.0806	7.0	
80	29日	永世名人	コナミ	5300	TAB	6.6708	6.66	マウス
81	29日	天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN	ユーメディア（アローマ）	7800	ETC	6.3596	7.0	X
82	29日	ウイングアームズ～華麗なる撃墜王～	セガ	5800	SHT	6.6153	4.66	アナログ
83	29日	QUANTUM GATE Ⅰ～悪夢の序章～	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	4.7333	6.0	18推、マウス
84	29日	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ	イマジニア	7800	TAB	4.5	5.33	18推
95年10月発売ソフト								
85	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント～	セガ	1280	ETC	7.6822	—	
86	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～	セガ	1280	ETC	7.97	—	
87	13日	ゲームの鉄人 THE 上海	サンソフト（サン電子）	6800	PUZ	6.129	6.0	マウス
88	20日	X JAPAN Virtual Shock 001	セガ	6800	ETC	8.3466	6.33	
89	20日	キング・オブ・ボクシング	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	7.5846	7.0	
90	20日	サンダーストーム&ロードブラスター	エグゼコ・デベロップメント	6800	ACT	7.5	6.0	②、ハンドル
91	20日	ときめき麻雀パラダイス～恋のてんぱいビート～	ソネット・コンピュータエンタテイメント	6800	TAB	6.9009	5.0	X
92	27日	プリンセスメーカー2	マイクロキャビン	7800	SLG	8.9543	8.0	
93	27日	ぷよぷよ通	コンパイル	4800	PUZ	7.6381	7.0	
94	27日	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	セガ	4800	SPT	7.4497	6.0	マルチ
95	27日	アメリカ横断ウルトラクイズ	ビクターエンタテインメント	5800	QIZ	7.7286	6.33	マルチ
96	27日	バーチャルオープンテニス	イマジニア	7800	SPT	4.7843	6.33	マルチ
97	27日	ハングオンGP'95	セガ	5800	RAC	6.6563	5.0	ハンドル
98	27日	結婚前夜（限定販売）	小学館プロダクション	2000	ETC	3.6597	—	
99	27日	「占都物語」そのⅠ	CRI	5800	ETC	5.75	5.0	
100	27日	The PSYCHOTRON	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	5.7777	5.33	18推、マウス
95年11月発売ソフト								
101	2日	F-1 Live Information	セガ	5800	RAC	7.9793	7.66	ハンドル
102	3日	ただいま惑星開拓中！	アルトロン	5800	SLG	4.1428	3.33	
103	10日	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～	セガ	4800	PUZ	8.1413	6.33	
104	10日	峠KING THE SPIRITS	アトラス	5800	RAC	7.8137	7.33	ハンドル
105	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	セガ	1280	ETC	7.9634	—	
106	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	セガ	1280	ETC	7.9549	—	
107	17日	RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	UBIソフト	5800	ACT	7.4117	6.66	
108	17日	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	セガ	5800	SPT	7.4642	7.0	
109	17日	ドラゴンボールZ 真武闘伝	バンダイ	6800	ACT	6.2085	5.66	
110	17日	戦略将棋	EAV	6800	TAB	5.4375	5.66	
111	17日	おーちゃんのお絵かきロジック	サンソフト（サン電子）	4900	PUZ	6.8387	5.33	マウス
112	22日	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	カプコン	5800	ACT	8.098	8.0	
113	22日	ギャラクシーファイト～ユニバーサル・ウォリアーズ～	サンソフト	5800	ACT	7.4807	5.66	
114	22日	オフワールド・インターセプター エクストリーム	BMGビクター／クリスタル・ダイナミクス	5800	SHT	6.6363	7.0	
115	22日	燃えろ!! プロ野球95 DOUBLE HEADER	ジャレコ	5800	SPT	4.1875	5.0	
116	22日	ぱっぱらぱおーん	エコールソフトウェア	4800	PUZ	2.525	4.33	
117	24日	バーチャコップ（銃同梱／ソフト単品）	セガ	7800/5800	SHT	8.9542	9.0	銃、マウス
118	24日	スーパーリアル麻雀グラフィティ	セタ	8800	TAB	8.0778	7.0	X
119	24日	闘神伝S	タカラ／セガ	5800	ACT	6.4304	7.0	
120	24日	金沢将棋	セタ	7900	TAB	7.48	5.66	
121	24日	シュトラール～秘められし七つの光～	メディアエンターテイメント	4800	ACT	4.5555	5.33	
95年12月発売ソフト								
122	1日	バーチャファイター2	セガ	6800	ACT	9.2456	9.66	
123	1日	NBA JAM トーナメントエディション	アクレイムジャパン	5800	SPT	7.2857	6.0	マルチ
124	1日	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	吉本興業	5800	QIZ	6.2608	5.66	
125	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	セガ	1280	ETC	7.5869	—	
126	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	セガ	1280	ETC	7.574	—	
127	8日	BUG!ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	セガ	5800	ACT	5.6666	6.33	
128	8日	ハットトリックヒーローS	タイトー	5800	SPT	3.5277	4.33	
129	8日	ファーザー・クリスマス	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	4.8235	5.33	
130	8日	日灼けの思い出十娘くり GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	やのまん	5800	PUZ	7.4375	6.0	マウス
131	15日	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	コナミ	5800	PUZ	7.2872	6.66	
132	15日	ダライアス外伝	タイトー	5800	SHT	8.9171	8.0	
133	15日	ガンバード	アトラス	5800	SHT	8.1745	7.66	
134	15日	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	ビック東海	5800	SPT	8.6111	7.33	マルチ
135	15日	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの福袋～	セガ	6800	ACT	8.2473	6.66	②
136	15日	DX人生ゲーム	タカラ	5800	TAB	7.7385	7.0	マルチ
137	15日	海底大戦争	イマジニア	6800	SHT	7.0	5.66	
138	15日	マジカルドロップ	データイースト	5800	PUZ	6.3255	6.0	
139	15日	湾岸デッドヒート	パック・イン・ビデオ	6800	RAC	6.1172	6.0	ハンドル
140	15日	結婚～Marriage～	小学館プロダクション	6800	SLG	2.6138	5.0	
141	15日	EMIT バリューセット	光栄	15800	ETC	—	—	③
142	21日	QUOVADIS（クオ・ヴァディス）	グラムス	6800	SLG	6.9109	5.66	マウス
143	22日	機動戦士ガンダム	バンダイ	6800	ACT	8.221	7.33	
144	22日	テーマパーク	EAV	5800	SLG	7.284	7.66	
145	22日	ゴジラー列島震撼ー	セガ	5800	SLG	7.3513	7.0	マウス
146	22日	バーチャレーシング セガサターン	タイムワーナー インタラクティブ	5800	RAC	6.4577	6.0	ハンドル
147	22日	北斗の拳	バンプレスト	5800	ADV	4.3378	4.66	
148	22日	ブラックファイアー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	6.475	6.0	アナログ
149	25日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	6800	RPG	8.8609	8.0	
150	29日	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	5800	RAC	9.0863	9.33	ハンドル
151	29日	Wizards' Harmony	アークシステムワークス	4900	SLG	8.2263	5.33	マウス
152	29日	カオスコントロール	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	2.6	4.33	マウス
96年1月発売ソフト								
153	12日	プロ麻雀 極S	アテナ	5800	TAB	7.9895	7.66	
154	12日	麻雀狂時代 コギャル放課後編	マイクロネット	8800	TAB	4.1764	4.66	18推
155	19日	クリーチャーショック	データイースト	6800	SHT	6.6708	6.0	②
156	19日	必殺パチンココレクション	サンソフト（サン電子）	6800	TAB	6.7727	6.0	
157	26日	ストリートファイターZERO	カプコン	5800	ACT	8.4432	8.33	
158	26日	ガーディアン ヒーローズ	セガ	5800	ACT	8.5394	8.0	マルチ
159	26日	でろ～んでろでろ	テクモ	5800	PUZ	7.6538	6.33	
160	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	セガ	1280	ACT	7.9696	—	
161	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	セガ	1280	ETC	7.518	—	
96年2月発売ソフト								
162	2日	松方弘樹のワールドフィッシング	メディアクエスト	5800	SLG	6.9444	7.0	
163	2日	リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル	5800	ADV	6.4181	5.66	マウス
164	2日	NINKU-忍空-～強気な奴等の大激突！～	セガ	5800	ACT	5.4428	6.0	
165	9日	天地無用！ 魎御理温泉湯けむりの旅	ユーメディア（アローマ）	8900	ADV	6.9532	5.0	②、18推
166	9日	PD ウルトラマンリンク	バンダイ	6800	PUZ	6.5757	6.0	
167	16日	ROBO-PIT（ロボ・ピット）	アルトロン	5800	ACT	7.2881	6.33	
168	16日	サイベリア	インタープレイ	6500	SHT	5.1612	6.0	
169	16日	DEATH MASK	バンタン電脳工場	8800	ADV	5.4117	6.0	
170	23日	ヴァンパイア ハンター	カプコン	6800	ACT	8.9617	9.0	
171	23日	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	セガ	6800	SLG	8.6675	7.33	
172	23日	シーバス・フィッシング	ビクターエンタテインメント	6800	SLG	6.75	6.33	
173	23日	提督の決断Ⅱ	光栄	10800	SLG	7.7727	5.66	マウス
174	23日	サンダーホークⅡ	ビクターエンタテインメント	6800	SHT	7.0595	6.33	アナログ
175	23日	四柱推命ピタグラフ	データム・ポリスター	5800	ETC	5.1272	6.33	マウス
176	23日	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ（通信ケーブル同梱／ソフト単体）	リバーヒルソフト	6300/5800	SHT	6.5277	5.66	通信ケーブル
177	23日	アローン・イン・ザ・ダーク2	EAV	5800	ADV	6.2727	6.66	
178	23日	くるりんPA！	スカイ・シンク・システム	3980	PUZ	7.4857	6.66	
179	23日	料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー～	HAMLET（博報堂）	5000	ETC	5.913	5.66	
180	23日	ロジックパズル レインボータウン	ヒューマン	5800	PUZ	5.7631	5.33	マウス
181	23日	おまかせ！退魔業（セイバーズ）	セガ	5800	ADV	7.1833	7.33	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
		96年3月発売ソフト						
182	1日	新世紀エヴァンゲリオン	セガ	5800	ADV	8.1076	7.33	
183	1日	The Tower	オープンブック	6800	SLG	7.8633	7.66	
184	1日	GOTHA Ⅱ・天空の騎士	光栄	6800	SLG	6.9583	6.0	
185	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	セガ	1280	ETC	7.7291	—	
186	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	セガ	1280	ETC	7.3448	—	
187	1日	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ファンハウス	5800	ETC	8.7894	—	
188	8日	ザ・ホード	BMGビクター/クリスタル・ダイナミクス	5800	SLG	7.3548	6.66	
189	8日	ロードランナー レジェンドリターンズ	パトラ	5800	PUZ	6.1052	6.0	
190	8日	麻雀ハイパーリアクションR	サミー工業	6800	TAB	4.5087	6.0	X
191	15日	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	セガ	4800	SLG	8.9379	8.33	マウス
192	15日	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	ゲーム アーツ	5800	SHT	9.1261	8.0	ムービーカード
193	15日	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR	アスク講談社	8800	TAB	7.3354	7.33	X
194	15日	リンクル・リバー・ストーリー	セガ	5800	A・RPG	7.6258	6.66	
195	15日	FIFA サッカー'96	EAV	5800	SPT	4.3461	5.66	マルチ
196	15日	ストリートファイターⅡ ムービー	カプコン	6800	ETC	4.5781	6.0	
197	15日	ブレインバトルQ	CLEF	4800	QIZ	5.2903	5.0	
198	15日	ZORK Ⅰ	翔泳社	5800	ADV	7.7187	6.33	
199	15日	毎日替わるクイズ番組 クイズ365	OZクラブ/ブイ・アイ・ピー	6800	QIZ	5.7407	4.66	マルチ
200	15日	バーチャルカジノ	ダットジャパン	5800	TAB	5.8275	5.0	
201	15日	ドラえもん のび太と復活の星	エポック社	5800	ACT	4.7021	3.0	
202	15日	フィッシング甲子園	キングレコード	6800	SLG	6.5	6.0	
203	15日	ゲームの達人2	サンソフト	8900	TAB	6.4864	6.0	マウス
204	22日	パンツァードラグーンツヴァイ	セガ	5800	SHT	9.2257	9.66	
205	22日	水滸演武～風雲再起～	データイースト	5800	ACT	8.6153	6.66	
206	22日	ウイニングポスト2	光栄	9800	SLG	7.8137	7.66	
207	22日	My Best Friends ～st.アンドリュー女学園編～	アトラス	6800	PUZ	7.3555	5.33	X、マウス
208	22日	空想科学世界ガリバーボーイ	ハドソン	6800	RPG	7.936	4.33	②
209	22日	ハイオクタン	EAV	5800	RAC	4.8571	5.0	
210	22日	エアーマネジメント'96	光栄	8800	SLG	7.4838	6.66	
211	22日	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー～	MIZUKI	5800	ETC	2.6666	3.66	
212	28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	7800	ACT	8.6286	9.33	TARS
213	29日	ドラゴンフォース	セガ	5800	SLG	8.5747	8.33	
214	29日	ビクトリーゴール'96	セガ	5800	SPT	8.4676	8.0	マルチ
215	29日	アンジェリークSpecial	光栄	7800	SLG	8.5117	7.33	
216	29日	グラディウス DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	8.5922	7.66	
217	29日	スナッチャー	コナミ	5800	ADV	8.2965	8.0	
218	29日	ルパン三世 THE MASTER FILE	MIZUKI	5800	ETC	7.5111	6.66	
219	29日	麻雀同級生Special（プレミアムパック/ソフト単品）	メイクソフトウェア	8800/6800	TAB	7.1949	8.0	②、18推
220	29日	三國志英傑伝	光栄	8800	SLG	8.2619	6.66	
221	29日	ぐっすんおよよ・S	エクシング	6800	PUZ	7.1358	6.33	
222	29日	HORROR TOUR （ホラーツアー）	オー・シー・シー	5800	ADV	4.7368	6.66	マウス
223	29日	信長の野望リターンズ	光栄	5800	SLG	5.8947	5.66	
224	29日	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアットドラドビーチ～	ソフトビジョンインターナショナル	5800	SPT	3.9166	4.0	
225	29日	麻雀天使エンジェルリップス（X指定）	日本システム	6800	TAB	5.6296	4.66	X
226	29日	ゲックス	BMGビクター	5800	ACT	7.3548	5.33	
227	29日	モータルコンバットⅡ完全版	アクレイムジャパン	5800	ACT	6.0389	6.33	X
228	29日	超兄貴 ～究極…男の逆襲～	メサイヤ	5800	SHT	6.1578	5.66	18推
229	29日	バーチャフォトスタジオ	アクレイムジャパン	6800	SLG	6.8684	5.66	X
230	29日	NFL クォーターバッククラブ'96	アクレイムジャパン	5800	SPT	5.9	6.66	マルチ
		96年4月発売ソフト						
231	5日	2度あることはサンドアール	CRI	5800	ETC	8.1056	7.33	
232	5日	七つの秘館	光栄	7800	ADV	6.862	6.33	③
233	5日	きゃんきゃんバニー・プルミエール	キッド	5800	ADV	7.4759	5.33	X、マウス
234	5日	GAME-WARE VOL.1	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	7.1459	—	マルチ
235	5日	鉄球 ～TRUE PINBALL～	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	PIN	5.625	6.0	
236	19日	3×3 EYES ～吸精公主～S	日本クリエイト	7300	ADV	8.1895	7.0	③
237	19日	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感 in Hollywood	サミー工業	5800	PUZ	7.75	5.0	
238	19日	大冒険 セントエルモスの奇跡	パイ	6800	SLG+RPG	2.215	4.33	
239	19日	タイタンウォーズ	BMGビクター	5800	SHT	4.65	5.66	
240	26日	野々村病院の人々	エルフ	6800	ADV	8.6597	7.66	X
241	26日	THOR ～精霊王紀伝～	セガ	5800	A・RPG	8.5456	8.0	
242	26日	アイレム アーケードクラシックス	アイマックス	5800	ETC	3.8	5.66	
243	26日	爆れつハンター	アイマックス	8800	ADV	6.3164	5.0	②
244	26日	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	アトラス	2900	ETC	8.3971	7.0	マウス
245	26日	首領蜂（ドンパチ）	アトラス	5800	SHT	7.0722	5.0	
246	26日	ロックマンX3	カプコン	5800	ACT	6.3761	5.66	
247	26日	アイドル雀士スーチーパイⅡ	ジャレコ	7800	TAB	9.2901	8.33	②、X
248	26日	美少女バラエティゲームラピュラスパニック	BMGビクター/翔泳社	5300	TAB	3.647	4.66	
249	26日	ゲン ウォー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	4.3636	6.33	
250	26日	ジョニー・バズーカ	ソフトビジョンインターナショナル	6800	ACT	3.0434	5.0	
251	26日	レボリューションX	アクレイムジャパン	5800	SHT	4.1428	4.33	18推、マウス
		96年5月発売ソフト						
252	3日	ときめき麻雀グラフィティ ～年下の天使たち～	ソネット・コンピュータエンタテイメント	5800	TAB	8.3306	6.33	X
253	17日	Cubic Gallery	ウィネット	5800	ETC	7.1	—	
254	17日	慶応遊撃隊 活劇編	ビクターエンタテインメント	5800	ACT	7.7545	5.66	
255	17日	スーパーリアル麻雀PⅥ	セタ	8800	TAB	8.0	7.33	X
256	24日	FEDA・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	やのまん	6300	SLG+RPG	7.8154	5.66	マウス
257	24日	実戦 パチスロ必勝法！3	サミー工業	6800	TAB	7.375	7.0	
258	24日	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントアール	セガ	4800	QIZ+PUZ	6.8857	6.66	
259	24日	メタルブラック	ビング	5800	SHT	8.6357	7.33	
260	24日	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	メディアクエスト	6800	ETC	6.2	6.0	②
261	31日	ソード&ソーサリー	マイクロキャビン	6800	RPG	7.0762	6.0	
262	31日	ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート	データイースト	6800	RPG	7.4954	6.0	
263	31日	Defcon5	マルチソフト	5800	SLG+RPG	2.0833	4.66	
264	31日	アイドル麻雀ファイナルロマンスR プレミアムパッケージ	アスク講談社	8000	TAB	—	7.33	X
265	31日	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	5800	ACT	7.1415	7.33	
		96年6月発売ソフト						
266	7日	ダライアスⅡ	タイトー	5800	SHT	6.6494	5.33	
267	7日	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン）	テクノソフト	5800	SHT	5.9166	5.0	通信ケーブル
268	14日	疾風魔法大作戦	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	SHT	7.3174	7.33	
269	14日	ビッグ一撃！ パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	アスク講談社	5800	ETC	7.0	7.0	
270	14日	犯行写真～縛られた少女たちの見たものは？～	イマジニア	6800	ADV	5.0625	4.33	18推
271	14日	痛快！スロットシューティング	BMGビクター	5500	ETC	3.6551	5.0	
272	14日	ナイトストライカーS	ビング	5800	SHT	6.8214	5.33	アナログ
273	28日	月花霧幻譚～TORICO～	セガ	6800	ADV	8.0073	6.33	
274	28日	ライズ オブ ザ ロボット2	アクレイムジャパン	5800	ACT	2.5757	4.66	
275	28日	ストライカーズ1945	アトラス	5800	SHT	8.6512	7.66	
276	28日	餓狼伝説3 ―遥かなる闘い―	SNK	6800	ACT	6.0531	6.0	
277	28日	誕生S～Debut～	NECインターチャネル	6800	SLG	7.8955	7.0	18推
278	28日	井手洋介名人の新実戦麻雀	カプコン	4800	TAB	8.2538	5.0	
279	28日	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2480	ETC	5.6521	—	
280	28日	必殺！	バンダイビジュアル	5800	ACT	3.8461	5.66	
281	28日	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	BMGビクター／POW	5800	ETC	2.3437	6.0	
282	28日	大牌砦（DAITORIDE）	メトロ	5800	PUZ	7.0	6.66	
283	28日	躁兄弟劇場第一巻 麻雀篇	ユーメディア（アローマ）	5800	TAB	6.3529	6.0	
		96年7月発売ソフト						
284	5日	NiGHTS（ナイツ）<セガマルチコントローラー同梱/ソフト単品>	セガ	7800/5800	ACT	9.2316	9.66	マルコン
285	5日	ソニックウィングス スペシャル	メディアクエスト	7800	SHT	7.1449	5.0	
286	5日	GAME-WARE VOL.2	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	4.8602	—	
287	12日	デカスリート	セガ	5800	SPT	8.4044	7.66	
288	12日	AQUAZONE for SEGA Saturn	9003. inc	5800	SLG	6.4927	7.33	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
289	12日	アクアワールド 海美物語	増田屋コーポレーション	5800	ETC	5.8333	4.66	
290	12日	デススロットル 隔絶都市からの脱出	メディアクエスト	5800	SHT	6.0222	6.66	
291	12日	ピンボールグラフィティ	パック・イン・ビデオ	6800	PIN	6.0769	5.0	
292	12日	WIPEOUT（ワイプアウト）	ソフトバンク	5800	RAC	8.3719	6.66	
293	19日	グレイテストナイン'96	セガ	5800	SPT	8.3219	7.33	
294	19日	サターンボンバーマン	ハドソン	6800	ACT	8.1463	7.33	マルチ
295	19日	昇龍三國演義	イマジニア	6800	SLG	7.2592	5.33	
296	19日	SEGA AGES VOL.2／スペースハリアー＜ミッションスティック同梱／ソフト単品＞	セガ	6800/3800	SHT	8.5547	8.0	アナログ、マルコン
297	19日	ときめきメモリアル〜forever with you〜＜デラックス版／スペシャル版＞	コナミ	6800/9800	SLG	8.4334	7.33	マウス
298	19日	麻雀狂時代 Cebu Island'96	マイクロネット	8800	TAB	3.6	5.0	18推
299	26日	パズルボブル2 X	タイトー	5800	PUZ	8.3017	8.0	
300	26日	バーチャファイターキッズ	セガ	5800	ACT	8.1217	8.66	
301	26日	時空探偵DD〜幻のローレライ〜	アスキー	6800	ADV	5.3148	5.33	②
302	26日	ロードラッシュ	EAV	5800	RAC	7.3174	5.0	
303	26日	プラドルDISC Vol. 1 木下優	Sada Soft	3000	ETC	6.9375	—	
		96年8月発売ソフト						
304	2日	激烈パチンカーズ	BMGビクター	5800	ETC	—	4.0	
305	2日	BIG HURT ベースボール	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	5.0	
306	2日	Body Special 264 GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.2	YANOMAN GAMES	6800	PUZ	7.125	5.66	
307	9日	サイバードール	アイマックス	6800	RPG	8.6226	6.33	18推
308	9日	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	6.33	
309	9日	真・女神転生デビルサマナー スペシャルBOX	アトラス	7800	RPG	—	—	②
310	9日	デス クリムゾン	エコールソフトウェア（エコール）	5800	SHT	2.2262	3.0	銃
311	9日	ワールドヒーローズパーフェクト	SNK／ADK	5800	ACT	7.4802	8.0	
312	9日	同級生if	NECインターチャネル	7800	ADV	8.6772	7.0	18推、マウス
313	9日	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	サン電子（サンソフト）	6500	RPG	7.6196	5.0	
314	9日	新型くるりんPA !	スカイ・シンク・システム	4800	PUZ	6.8421	7.0	
315	9日	NIGHTRUTH（ナイトゥルース）Explanation of the paranormal #1 "闇の扉"	ソネット・コンピュータエンタテイメント	6800	ADV	6.0289	5.33	18推
316	9日	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	タイトー	5800	RAC	6.625	5.33	ハンドル
317	9日	クロックワークス	徳間書店	5800	PUZ	5.4166	4.33	
318	9日	神秘の世界エルハザード	パイオニアLDC	6900	ADV	8.2307	7.33	
319	9日	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム96	BMGビクター	4800	SPT	7.48	6.66	
320	9日	プレイボーイ カラオケVol. 1	ビック東海	5800	ETC	—	—	X
321	9日	プレイボーイ カラオケVol. 2	ビック東海	5800	ETC	—	—	X
322	9日	GALJAN	童	6800	TAB	4.9032	5.33	X
323	23日	ジャパン スーパー バス クラシック96	ナグザット	6800	SLG	6.0833	6.0	
324	23日	駿才—競馬データSTABLE—	ナグザット	8800	ETC	4.8823	4.33	
325	23日	3D Lemmings	イマジニア	6800	PUZ	4.5714	6.33	
326	23日	トーナメント・リーダー	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	7.6363	6.33	
327	23日	本格プロ麻雀 徹萬Special	ナグザット	5800	TAB	7.55	7.66	
328	23日	特捜機動隊ジェイスワット	バンプレスト	5800	SHT	5.409	6.33	
329	30日	ファイティングバイパーズ	セガ	6800	ACT	8.8551	9.0	
330	30日	イエローブリックロード	アクレイムジャパン	5800	ADV	2.6153	4.33	
331	30日	エイリアン トリロジー	アクレイムジャパン	5800	SHT	7.4181	6.66	
332	30日	STRIKER'96	アクレイムジャパン	5800	SPT	3.2258	6.0	
333	30日	アーサーとアスタロトの謎魔界村	カプコン	5800	PUZ	8.2727	5.66	
334	30日	ダークセイバー	クライマックス	5800	A・RPG	7.9523	7.0	
335	30日	オリンピックサッカー	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800	SPT	—	5.66	
336	30日	プラドルDISC Vol.2 内山美紀	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
337	30日	テトリスプラス	ジャレコ	5800	PUZ	6.2903	6.33	
338	30日	湾岸デッドヒート＋リアルアレンジ	パック・イン・ビデオ	6800	RAC	5.9	5.33	ムービーカード
339	6日	ハートビートスクランブル	イマジニア	6800	ADV	2.3396	3.0	
340	6日	天地を喰らうII〜赤壁の戦い〜	カプコン	5800	ACT	8.1769	6.0	
341	6日	鋼鉄霊域（スティールダム）＜通信ケーブル同梱／ソフト単品＞	テクノソフト	6800/5800	SHT	7.9772	5.66	通信ケーブル
342	13日	ウルトラマン図鑑	講談社	6800	ETC	7.2105	—	ムービーカード
343	13日	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	サミー工業	5800	PUZ	7.0	5.66	
344	13日	ポリスノーツ	コナミ	6800	ADV	9.2754	8.33	③、マウス、銃
345	14日	ストリートファイターZERO2	カプコン	5800	ACT	8.96	9.66	
346	20日	SEGA AGES／アウトラン	セガ	3800	RAC	8.8192	7.33	ハンドル、マルコン
347	20日	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	バンダイ	4800	SHT	8.4105	7.0	
348	20日	Destruction Derby（デストラクションダービー）	ソフトバンク	5800	RAC	6.6538	6.66	
349	20日	リアルバウト餓狼伝説	SNK	8800	ACT	7.9599	8.33	RAM同梱
350	27日	サクラ大戦（ソフト単品／特別限定版）	セガ	6800/8800	ADV	9.3688	8.33	②、マウス
351	27日	SEGA AGES／アフターバーナーII	セガ	3800	SHT	8.7173	7.33	アナログ、マルコン
352	27日	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	セガ	5800	RAC	9.163	—	モデム、ハンドル、マルコン
353	27日	マジカルドロップ2	セガ	5800	PUZ	8.188	5.66	
354	27日	奥寺康彦の世界をめざせ！サッカーキッズ（入門編）	富士通パレックス	4800	ETC	2.9285	—	マウス
355	27日	ギャルズパニックSS	毎日コミュニケーションズ	6800	A・PUZ	7.3	6.0	
356	27日	グッドアイランドカフェ・飯島愛	インナーブレイン	5000	ETC	7.9444	5.66	
357	27日	三國志V	光栄	9800	SLG	8.7564	7.33	
358	27日	サンダーフォース ゴールドパック 1	テクノソフト	4800	SHT	7.7142	5.33	
359	27日	女子高生の放課後…ぷくんパ	アテナ	4980	PUZ	7.4166	6.0	
360	27日	闘神伝URA	タカラ	5800	ACT	6.5662	5.33	
361	27日	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ	5800	PUZ	7.6995	7.33	
362	27日	ホーンテッドカジノ	ソシエッタ代官山	7900	TAB	6.4042	5.33	③、X
363	27日	プラドルDISC Vol.3 大島朱美	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
364	27日	麻雀四姉妹 若草物語	ナグザット	8800	TAB	4.862	4.66	X
365	27日	めざせ アイドル★スター!! 夏色メモリーズ 麻雀編	SharRock	5800	TAB	—	4.0	18推
		96年10月発売ソフト						
366	4日	actua SOCCER	ナグザット	5800	SPT	—	5.33	
367	4日	アンジェリークSpecial プレミアムBox	光栄	8800	SLG	—	—	
368	4日	ウイニングポスト2 プログラム'96	光栄	6800	SLG	8.6408	7.66	マウス
369	4日	エターナルメロディ	メディアワークス	5800	SLG	8.9699	6.33	
370	4日	GAME-WARE VOL. 3	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	6.6309	—	
371	4日	Turf Wind'96 〜武豊 競走馬育成ゲーム	ジャレコ	6800	SLG	4.9	6.0	
372	4日	平和パチンコ総進撃	ナグザット	7800	ETC	—	4.66	
373	4日	麻雀大会II Special	光栄	6800	TAB	7.8636	6.33	
374	10日	ブレインデッド13	ココナッツジャパンエンターテイメント	6500	ETC	—	5.33	
375	10日	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン	ビデオシステム	7800	TAB	6.923	6.66	
376	10日	南の島にブタがいた	ヴァージンインタラクティブ	5800	PUZ	2.8709	—	
377	18日	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	ゲーム アーツ	6800	TAB	8.439	7.33	
378	18日	Jewels of Oracle オラクルの宝石	サンソフト	5980	PUZ	7.25	5.33	マウス
379	18日	マイティヒット〜Mighty Hits〜	アルトロン	5800	SHT	7.0645	6.0	
380	18日	ラングリッサーIII（スペシャルパッケージ）	メサイヤ	6200	SLG&RPG	8.6211	7.0	
381	25日	シェルショック	EAV	5800	SHT	7.0	5.66	
382	25日	スターファイター3000	イマジニア	6800	SHT	2.644	5.33	
383	25日	BATSUGUN	バンプレスト	5800	SHT	8.4852	7.33	
384	25日	マスター・オブ・モンスターズ〜ネオ ジェネレーションズ	東芝EMI	6800	SLG	7.5	6.66	
385	25日	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800	RPG	9.008	7.66	
386	25日	ワールドシリーズベースボールII	セガ	5800	SPT	8.3181	5.66	
		96年11月発売のソフト						
387	1日	セクシーパロディウス	コナミ	4800	SHT	7.7156	8.0	
388	1日	伝説のオウガバトル	リバーヒルソフト	5800	S・RPG	8.2349	7.33	
389	1日	バッププリーダー	サイ・メイト	5800	SLG	8.2023	6.0	
390	1日	LULU	セガ	4800	ETC	8.1343	6.0	
391	8日	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣＜ソフト単体／RAM同梱＞	SNK	5800/8800	格闘ACT	7.8215	7.0	RAM
392	8日	Special Gift Pack	BMGビクター	7700	ETC	—	—	
393	8日	MAKING OF NIGHTRUTH 2 VOICE SELECTION	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2480	バラエティ	5.7142	—	ムービー、限定販売
394	8日	リグロード サーガ2	セガ	5800	S・RPG	7.5428	6.33	
395	11日	アースワームジム2	タカラ	5800	ACT	8.1363	7.0	
396	15日	上海 Great Moments	サンソフト	6500	PUZ	—	7.0	マウス
397	15日	デジタルピンボール ネクロノミコン	KAZe	5800	ETC	9.2573	6.66	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
398	15日	風水先生	HAMLET（博報堂）	5800	SLG	7.0689	6.33	
399	15日	プリクラ大作戦	アトラス	6800	A・SHT	7.5245	6.66	
400	22日	IRON MAN／XO	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	6.33	
401	22日	NFL クォーターバッククラブ'97	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	5.33	
402	22日	カオスコントロール リミックス	ヴァージンインタラクティブ	4800	SHT	2.5396	6.33	マウス、銃
403	22日	クリスマスナイツ冬季限定版<限定品>	セガ	—	ACT	8.9114	—	マルコン
404	22日	月下の棋士～王竜戦～	バンプレスト	5800	TAB	8.2727	6.33	マウス
405	22日	戦国ブレード	アトラス	6800	SHT	8.835	7.66	
406	22日	TRY RUSH DEPPY	日本クリエイト	5800	ACT	4.4	5.0	
407	22日	バーチャコップ2	セガ	5800	SHT	8.7542	8.66	銃
408	22日	ハイパーデュエル	テクノソフト	5800	SHT	8.6923	6.33	
409	22日	FIST	イマジニア	6800	格闘ACT	2.817	3.66	
410	29日	銀河英雄伝説	徳間書店	5800	SLG	6.863	6.66	
411	29日	ズープ	メディアクエスト	4800	PUZ	6.7333	6.0	
412	29日	西暦1999 ファラオの復活	BMGビクター／ロボトミー	5800	ACT	8.9742	8.33	
413	29日	対局将棋　極Ⅱ	毎日コミュニケーションズ	6800	TAB	8.2142	7.33	
414	29日	太閤立志伝Ⅱ	光栄	7800	SLG	8.2727	6.66	
415	29日	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	データイースト	5800	ADV	7.7898	6.66	
416	29日	電脳戦機バーチャロン	セガ	5800	ACT	8.8775	8.33	ツイン
417	29日	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	セガ	5800	SPT	8.5982	7.66	マルチ
418	29日	美少女戦士セーラームーンSuperS ～Various Emotion～	エンジェル	5800	格闘ACT	3.129	5.66	
419	29日	秀吉・信長セット	光栄	7800	ETC	—	—	
420	29日	BLOOD FACTORY	インタープレイ／EAV	5800	SHT	7.3125	7.33	
421	29日	プラドルDISC 特別編　コスプレイヤーズ	Sada Soft	3800	ETC	—	—	
		96年12月発売のソフト						
422	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ エンゼルフィッシュ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
423	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ クラウンローチ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
424	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブラックモーリー	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
425	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブルーエンペラー	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
426	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ラミーノーズ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
427	6日	機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者	バンダイ	4800	SHT	8.3942	7.33	ツイン
428	6日	皇龍三國演義	エクシング	5800	SLG	7.8571	5.66	
429	6日	サンダーフォース ゴールドパック2	テクノソフト	4800	SHT	8.7797	6.0	
430	6日	スーパーパズルファイターⅡX	カプコン	5800	PUZ	8.1792	7.33	
431	6日	ステークスウィナー	ザウルス	5800	ACT	7.1392	6.33	
432	6日	世界の車窓から［Ⅰ］スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	富士通	4800	ETC	8.5	—	
433	6日	バトルバ	日本ビクター	5800	RAC	7.8581	7.0	
434	6日	マジックカーペット<通常版／マルコン同梱版>	EAV	5800/7800	SHT	5.6842	7.0	マルコン
435	13日	エネミー・ゼロ	WARP	6800	MOV	8.4238	9.66	④
436	13日	きゃんきゃんバニー・プルミエール<サンキューパック>	キッド	3900	ADV	—	—	X、マウス
437	13日	実況おしゃべりパロディウス～forever with me～	コナミ	4800	SHT	8.3684	8.0	
438	13日	出世麻雀　大接待	キングレコード	5800	TAB	—	5.66	
439	13日	スペースインベーダー	タイトー	3980	SHT	5.9687	4.33	
440	13日	大運動会	インクリメントP	5800	SLG	7.9788	6.0	
441	13日	大戦略パック	セガ	5800	SLG	—	—	
442	13日	タクティクス オウガ	リバーヒルソフト	5800	RPG	8.9325	7.66	
443	13日	ディスクワールド	メディアエンターテイメント/HAMLET	5800	ADV	8.4074	6.0	マウス
444	13日	パンツァードラグーンⅠ＆Ⅱ	セガ	5800	SHT	—	—	
445	13日	ファンキー・ファンタジー	吉本興業	5800	RPG	5.5789	5.66	
446	13日	メルティランサー～銀河少女警察2086～<通常版／限定版>	イマジニア	5800/8800	SLG	8.3765	6.33	
447	20日	アボなしギャルズお・り・ん・ぽ・す♡	ヒューマン	5800	SLG	7.0	6.33	
448	20日	ウルトラマン 光の巨人伝説	バンダイ	7800	格闘ACT	7.5263	7.0	
449	20日	エアースアドベンチャー	ゲームスタジオ	5800	RPG	4.7614	7.0	
450	20日	永世名人Ⅱ	コナミ	5300	TAB	6.8571	6.0	
451	20日	m～君を伝えて～	ネクサスインターラクト	5800	SLG	6.8837	5.33	
452	20日	きゃんきゃんバニー・プルミエール2	キッド	7500	ADV	8.9955	7.0	18推、②
453	20日	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	ソニック	5800	RPG	8.498	7.0	
454	20日	STREET RACER EXTRA	UBIソフト	5800	RAC	6.25	6.66	
455	20日	DX日本特急旅行ゲーム	タカラ	5800	TAB	7.4583	5.33	
456	20日	NIGHTRUTH"Maria"	ソネット・コンピュータエンタテイメント	5800	ADV	6.88	4.66	
457	20日	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	EAV	6200	RAC	7.1333	7.0	ハンドル、マルコン
458	20日	バーチャル競艇	日本物産	6800	SPT	7.9565	5.0	マルコン
459	20日	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	ナツメ	5800	TAB	7.0769	5.66	
460	20日	もうぢや	ヴァージンインタラクティブ	5800	PUZ	6.8461	5.66	
461	21日	FIGHTERS MEGAMiX	セガ	5800	格闘ACT	8.8859	9.33	
462	24日	サターンボンバーマン パーティーパック	ハドソン	9980	ACT	—	—	
463	26日	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works	ハドソン	3800	ETC	7.2812	—	通販専用
464	27日	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	ハドソン	6800	RPG	7.2758	5.0	
465	27日	グリッドランナー	ヴァージンインタラクティブ	5800	ADV	3.0384	6.33	
466	27日	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	バンダイ	5800	ADV	6.9565	5.66	18推
467	27日	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	セガ	6800	SHT	6.1956	6.0	銃
468	27日	水滸伝 天命の誓い	光栄	5800	SLG	8.6875	7.33	
469	27日	SEGA AGES／廊下にイチダントアール	セガ	4800	QIZ	7.1428	6.66	マルチ
470	27日	タクラマカン～敦煌傳奇～	バトラ	6800	PUZ	5.6923		マウス
471	27日	だいな♡ あいらん 予告編	ゲーム アーツ	2300	ETC	8.7416	—	
472	27日	TETRIS S	BPS	4800	PUZ	6.3479	6.66	
473	27日	テラ ファンタスティカ	セガ	5800	S・RPG	8.4815	8.0	
474	27日	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	ヒューマン	5800	SPT	9.2205	7.33	マルチ
475	27日	プラドルDISC データ編 レースクイーンF	Sada Soft	3800	ETC	—	—	
476	31日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96<ソフト単体／RAM同梱／限定ダブルパック>	SNK	5800/7800/8800	格闘ACT	8.7505	9.0	RAM
477	31日	バーチャロン FOR SEGANET	セガ	2800	対戦ACT	9.2336	—	モデム専用
		97年1月発売のソフト						
478	10日	スポット ゴーズトゥーハリウッド	ヴァージンインタラクティブ	5800	ACT	—	5.33	
479	10日	DIGITAL DANCE MIX ～安室奈美恵	セガ	2800	ETC	8.0984	—	コンビニ専売
480	10日	ファンキーヘッドボクサーズ	吉本興業	5800	格闘ACT	6.8461	5.66	
481	10日	ロードランナーエクストラ	バトラ	4800	APUZ	6.2	6.0	
482	14日	天外魔境 第四の黙示録	ハドソン	6800	RPG	8.466	7.66	②
483	17日	心霊呪殺師 太郎丸	タイムワーナー インタラクティブ	5800	ACT	7.9642	7.33	
484	17日	タイムギャル＆忍者ハヤテ	エクゼコ・デベロップメント	5800	ETC	5.7333	6.33	
485	17日	天地無用！ 登校無用アニラジコレクション	エクシング	8800	ADV	6.8593	5.0	③
486	17日	2 TAX GOLD	ヒューマン	5000	ETC	4.9444	6.33	
487	17日	ハイパー3D ピンボール	ヴァージンインタラクティブ	5800	TAB	7.6153	5.33	
488	17日	ブラストウインド	テクノソフト	5800	SHT	8.1833	6.0	
489	17日	ロックマン8 メタルヒーローズ	カプコン	5800	ACT	7.6875	8.0	
490	24日	EVE burst error	シーズウェア／イマジニア	7800	ADV	9.4396	8.33	18推、④
491	24日	SUPER CASINO SPECIAL	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800	TAB	7.5384	6.33	マルチ
492	24日	ダイナマイト刑事	セガ	5800	ACT	8.1011	7.66	
493	24日	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	セガ	5800	RAC	8.6323	8.33	ハンドル、マルコン
494	24日	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）	ビクター／ビクターソフト	5800	A・ADV	8.9738	6.66	
495	24日	LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION	ポニーキャニオン	4980	ETC	—	—	
496	29日	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	Sada Soft	3800	ETC	7.42	7.0	
497	31日	三國志リターンズ	光栄	6800	SLG	6.5789	6.0	
498	31日	3D ベースボール ザ・メジャー	BMGジャパン／クリスタル・ダイナミクス	5800	SPT	—	—	
499	31日	DIE HARD TRYLOGY	セガ	5800	ETC	7.1428	—	
500	31日	BUG TOO!! もっともっとジャンプしてふんづけちゃってぺっちゃんこ	セガ	5800	ACT	6.375	6.0	
501	31日	Fightig Illusion ～K-1 GRANDPRIX～翔	エクシング	5800	格闘ACT	7.8	7.0	
		97年2月発売ソフト						
502	7日	NHL パワープレイ'96	ヴァージンインタラクティブ	5800	SPT	7.6923	—	
503	7日	エリア51	ソフトバンク	5800	SHT	7.625	6.66	銃
504	7日	シミュレーション・ズー	ソフトバンク	5800	SLG	5.3333	5.33	
505	7日	蒼穹紅蓮隊	EAV	5800	SHT	9.3864	8.33	
506	7日	はいぱぁセキュリティーズS	パック・イン・ソフト	6800	SLG	6.1176	5.0	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
507	14日	天城紫苑	クリップハウス	6800	ADV	7.3333	5.66	18推
508	14日	エレベーターアクションリターンズ	ビング	5800	A・SHT	7.5714	7.33	
509	14日	クレオパトラフォーチュン	タイトー	5800	PUZ	8.6309	7.33	
510	14日	サクラ大戦 花組通信	セガ	4800	ETC	8.0401	—	
511	14日	新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）	セガ	2800	ADV	8.2288	—	
512	14日	だいな♡あいらん	ゲームアーツ	6800	ADV	9.195	7.66	
513	14日	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ビデオシステム	3800	ETC	6.923	—	
514	14日	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	5800	ACT	7.0769	6.33	
515	14日	ぷよぷよSUN	コンパイル	4800	PUZ	8.2168	6.33	
516	14日	ROOM MATE～井上涼子～	データム・ポリスター	5800	ETC	8.0658	5.0	
517	21日	ZAP/SNOW BOARDING TRIX	ポニーキャニオン	5800	SPT	8.2058	6.66	
518	21日	三國志バリューセット	光栄	12800	SLG	8.2524	—	
519	21日	重装機兵レイノス2	メサイヤ	5900	ACT	—	7.0	
520	21日	SEGA AGES／ファンタジーゾーン	セガ	3800	SHT	9.1572	8.33	
521	21日	信長の野望バリューセット	光栄	11800	SLG	—		
522	21日	WWF In Your House	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	4.33	
523	28日	NBA JAM エクストリーム	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	6.66	マルチ
524	28日	キューブバトラー～デバッガー翔編～	やのまんゲームス	5800	格闘PUZ	4.1111	5.0	
525	28日	CRITICOM（ザ・クリティカルコンバット）	ビック東海	5800	格闘ACT	4.3157	—	
526	28日	首都高バトル97	イマジニア	5800	RAC	7.5178	6.66	
527	28日	Space JAM（スペースジャム）	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	5.0	マルチ
528	28日	SEGA AGES／メモリアルセレクション Vol.1	セガ	4800	PUZ&ACT	7.2553	5.66	
529	28日	続ぐっすんおよよ	バンプレスト	5800	A・PUZ	8.8476	6.0	
530	28日	天地無用！ 連鎖必要	パイオニアLDC	6800	PUZ	8.7798	—	
531	28日	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	翔泳社	6200	RPG	8.2222	5.66	
532	28日	ふしぎの国のアンジェリーク	光栄	5800	TAB	8.106	6.66	
533	28日	ワイアラエの奇蹟 -Extra 36 Holes-	T&E ソフト	6800	SLG	8.9032	7.66	マルチ
		97年3月発売ソフト						
534	7日	EVE burst error 特製パワーメモリーシール付きバージョン	シーズウェア／イマジニア	7800	ADV	—	—	④、18推
535	7日	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者	バンダイ	4800	SHT	8.7475	7.0	ツイン
536	7日	GAME-WARE VOL.4	ゼネラル・エンタテイメント	2980	ETC	7.8048	—	
537	7日	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	セガ	6800	ADV	8.7055	7.66	
538	7日	PLANET JOKER	ナグザット	5800	SHT	2.4062	4.33	マウス、マルコン
539	7日	ヘンリーエクスプローラーズ	コナミ	5800	SHT	6.7741	4.66	銃、マウス、マルコン
540	14日	アドヴァンストV.G.<通常版／ジグソーパズル込み初回限定版>	TGL	7800	格闘ACT	5.8333	5.66	
541	14日	Jリーグ ビクトリーゴール'97	セガ	5800	SPT	8.4208	8.33	マルチ
542	14日	NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2980	ETC	—	—	ムービー
543	14日	マンクスTT－スーパーバイクー	セガ	5800	RAC	7.3961	7.33	ハンドル、マルコン
544	14日	優駿クラシックロード	ビクター／ビクターソフト	5800	SLG	8.1052	7.33	
545	14日	WORMS	アイマックス	5800	SLG	8.2666	6.33	
546	15日	実戦パチスロ必勝法！4	サミー工業	5800	TAB	—	5.33	
547	20日	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	セガ	6800	SLG	9.3929	8.33	
548	20日	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～	ヒューマン	5800	SLG	7.2028	6.66	
549	20日	スタンバイ Say You!	ヒューマン	5800	ADV	2.125	4.0	
550	27日	ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織	コナミ	2800	ETC	7.7472	—	
551	28日	ウルフファング 空牙2001・SS	エクシング	5800	A・SHT	6.6666	5.66	
552	28日	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	メディアワークス	5800	RPG	7.2857	5.0	
553	28日	SS アドベンチャーパック 七つの秘館&MYST	光栄	8800	ADV	—	—	
554	28日	サイバーボッツ～フルメタルマッドネス～<通常版／初回限定版>	カプコン	5800／7800	格闘ACT	8.7024	8.66	RAM
555	28日	三國志孔明伝	光栄	7800	SLG+RPG	8.3541	7.0	
556	28日	実戦パチンコ必勝法 TWIN	サミー工業	5800	ETC	—	5.66	
557	28日	卒業 クロスワールド	小学館プロダクション	5800	ADV	6.7647	6.0	
558	28日	大航海時代Ⅱ	光栄	6800	SLG+RPG	8.6538	7.33	
559	28日	ドラゴンマスターシルク	データムポリスター	6800	RPG	8.8185	5.66	
560	28日	花組対戦コラムス	セガ	5800	PUZ	9.0306	7.33	
561	28日	パズルボブル3	タイトー	5800	PUZ	8.388	6.66	
562	28日	ファーランドストーリー～破亡の舞～	TGL	6800	S・RPG	6.1136	5.66	
563	28日	プロ野球 グレイテストナイン'97	セガ	5800	SPT	8.7088	8.33	
564	28日	幻のブラックバス	メイクソフトウェア	5800	SPT	—	—	
565	28日	モンスタースライダー	ダットジャパン	5800	PUZ	8.4285	5.66	
		97年4月発売ソフト						
566	4日	actua GOLF	ナグザット	5800	SPT	—	6.33	
567	4日	アンジェリークSpecial 2<通常版／プレミアムBOX>	光栄	7800／9800	SLG	8.9	7.66	
568	4日	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	グラムス	6800	SLG+RPG	8.7609	7.33	
569	4日	ゲーム日本史～革命児 織田信長～	光栄	6800	EDU	—	—	
570	4日	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	ティー イー エヌ研究所	5800	ETC	3.1304	5.33	SANKYO FF対応
571	4日	神風拳	ザウルス	5800	格闘ACT	6.9565	6.0	
572	4日	新海底軍艦	アスキー	6800	SLG	5.3846	5.0	
573	4日	ダークハンター～上 異次元学園～	光栄	6800	EDU	—	—	
574	4日	パズルボブル2X+スペースインベーダー	タイトー	5800	PUZ&SHT	—	—	
575	4日	ボイスアイドルマニアックス～プールバーストーリー～	データイースト	6800	TAB	3.2857	5.0	②
576	4日	メタルスラッグ<通常版／拡張RAM同梱版>	SNK	5800／7800	A・SHT	8.6962	8.33	RAM
577	11日	新テーマパーク	EAV	5800	SLG	7.7225	7.0	
578	11日	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ（限定販売）	NEC インターチャネル	2980	ETC	8.5242	—	
579	18日	逆鱗弾	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	6.1538	4.33	
580	18日	雀帝 バトルコスプレイヤー	ダイキ	6800	麻雀	6.4615	6.66	
581	18日	峠KING THE SPIRITS 2	アトラス	5800	RAC	7.3714	5.66	ハンドル、マルコン
582	18日	LEGEND OF K-1 GRAND PRIX '96	正道会館／ポニーキャニオン	4980	ETC	—	—	
583	25日	エルフを狩るモノたち	アルトロン	7800	ADV	4.0571	5.66	
584	25日	下級生	エルフ	7800	恋愛	9.2946	—	18推、③
585	25日	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	バンダイ	6800	ACT	6.498	4.66	
586	25日	キャスパー	インタープレイ／EAV	5800	ACT	—	5.33	
587	25日	コマンド&コンカー	セガ	6800	SLG	8.3666	7.33	②
588	25日	ザ・クロウ	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	4.33	
589	25日	シーバス・フィッシング2	ビクター／ビクターソフト	5800	SLG	8.7543	8.0	
590	25日	スカイターゲット	セガ	5800	SHT	6.8071	4.66	アナログ、マルコン
591	25日	デジグ TIN TOY	増田屋コーポレーション	4800	PUZ	—	7.0	
592	25日	デジグ アクアワールド	増田屋コーポレーション	4800	PUZ	7.2307	5.33	
593	25日	DX人生ゲーム（セガサターンコレクション）	タカラ	2800	TAB	—	—	マルチ
594	25日	東京SHADOW	タイトー	8800	MOV	—	6.66	
595	25日	ドラゴンフォース（セガサターンコレクション）	セガ	2800	S・RPG	—	—	
596	25日	バーチャファイター2（セガサターンコレクション）	セガ	2800	格闘ACT	—	—	
597	25日	ばくばくアニマル（セガサターンコレクション）	セガ	2800	PUZ	—	—	
598	25日	ファンタステップ	ジャレコ	5800	ADV	8.1578	6.66	マウス
599	25日	ブラック ドーン	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	8.0526	6.66	
600	25日	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	SADA SOFT	3800	ETC	7.2181	—	
601	25日	マジカルホッパーズ	バンダイ	6800	ACT	7.1	7.66	
602	25日	レイヤーセクション（セガサターンコレクション）	タイトー	2800	SHT	—	—	
		97年5月発売ソフト						
603	2日	機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」?～	セガ	5800	ADV	7.3638	6.66	
604	2日	Civilization 新世界七大文明	アスミック	5800	SLG	8.159	6.66	
605	2日	THE UNSOLVED（ジ アンソルブド）	ヴァージンインタラクティブ	7800	ADV	8.4418	7.66	18推、③
606	2日	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ザウルス	5800	ACT	8.3773	6.33	
607	2日	DEKA4駆～TOUGH THE TRUCK～	ヒューマン	5800	RAC	6.5	5.33	
608	2日	ファンキーヘッドボクサーズ+（プラス）	吉本興業	5800	SPT	—	5.0	
609	9日	フリートークスタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～	メディアエンターテイメント	5800	ADV	7.913	6.0	
610	16日	GROOVE ON FIGHT<通常版／拡張RAM同梱版>	アトラス	5800/7800	対戦格闘	8.5284	—	RAM
611	23日	キューブバトラー～アンナ未来編～	やのまんゲームス	5800	格闘PUZ	2.5283	4.33	
612	23日	BLAM! マシーンヘッド	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	7.9171	—	
613	23日	龍的五千年	イマジニア	6800	ADV	3.6363	4.66	
614	23日	WARA² WARS 激闘！大軍団バトル	翔泳社	5800	SLG	—	4.0	
615	30日	エーベルージュ	タカラ	6800	SLG	7.6288	6.0	②

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
616	30日	SKULL FANG ～空牙外伝～	データイースト	5800	SHT	5.923	5.66	
617	30日	Jリーグ GO GO ゴール！	テクモ	5800	SPT	7.0	5.33	マルチ、マルコン
618	30日	THREE DIRTY DWARVES（スリー・ダーティー・ドワーフス）	セガ	5800	ACT	7.5	6.66	マルチ
619	30日	ダークハンター　～下　妖魔の森～	光栄	6800	EDU	—	—	
620	30日	ダービーアナリスト	メディアエンターテイメント	6800	ETC	—	—	
621	30日	D-XHIRD	タカラ	5800	格闘ACT	6.0895	4.66	
622	30日	日本プロ麻雀連盟公認　道場破り	ナグザット	5800	TAB	—	6.66	
623	30日	フィッシング甲子園Ⅱ	キングレコード	6800	SPT	—	5.66	
		97年6月発売ソフト						
624	6日	インパクトレーシング	ココナッツジャパン	6800	RAC	—	5.0	
625	6日	ゲーム天国＜通常版／極楽パック＞	ジャレコ	5800／7800	SHT	9.2012	8.0	
626	6日	サイバードール　復刻版	アイマックス	3900	RPG	—	—	
627	6日	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	バンダイビジュアル	6800	SHT	8.6049	7.66	②
628	13日	ウエルカムハウス	イマジニア	6800	ADV	6.8	6.0	
629	13日	太平洋の嵐 疾風の鵬翼＜通常版／初回プレミアムボックス＞	イマジニア	6800／7800	SLG	8.4489	7.66	
630	19日	沙羅曼蛇　デラックスパック　プラス	コナミ	5800	SHT	8.9387	7.66	
631	20日	AMOK	光栄	5800	SHT	8.2941	6.0	
632	20日	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN（セガサターンコレクション）	サンソフト	2800	ETC	—	—	
633	20日	サクラ大戦　限定復刻版	セガ	8800	ADV	—	—	②、マウス
634	20日	サターンボンバーマン（セガサターンコレクション）	ハドソン	2800	ACT	—		マルチ
635	20日	真・女神転生デビルサマナー（セガサターンコレクション）	アトラス	2800	RPG	—	—	
636	20日	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス（セガサターンコレクション）	セガ	2800	RAC	—	—	ハンドル、マルコン、X-BAND
637	20日	ゼロヨンチャンプ DooZy-J TypeR	メディアリング	6800	RAC+RPG	7.8977	6.66	
638	20日	ソニック　ジャム	セガ	4800	ACT	8.949	8.33	
639	20日	Dの食卓（セガサターンコレクション）	アクレイムジャパン	2800	MOV	—	—	②
640	20日	デカスリート（セガサターンコレクション）	セガ	2800	SPT	—	—	マルチ
641	20日	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	徳間書店インターメディア	5800	ADV	7.125	6.0	
642	20日	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説（セガサターンコレクション）	バンダイ	2800	ACT	—	—	
643	20日	NiGHTS（セガサターンコレクション）	セガ	2800	ACT	—	—	マルコン
644	20日	PGA TOUR'97	EAV	5800	SPT	—	5.66	
645	20日	プリンセスメーカー2（セガサターンコレクション）	マイクロキャビン	2800	育成SLG	—	—	
646	20日	ぷよぷよ通（セガサターンコレクション）	コンパイル	2800	PUZ	—	—	
647	20日	プラドルDISC 特別編　キャンペーンガール'97	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
648	20日	マジカルドロップⅢ～とれたて増刊号！～	データイースト	5800	PUZ	9.1205	8.0	
649	20日	マリカ～真実の世界～	ビクター・ビクターソフト	5800	RPG	8.895	6.0	
650	20日	わくわく7＜通常版／拡張RAM同梱版＞	サンソフト	5800／7800	対戦格闘	7.5555	6.0	RAM
651	27日	WILLY WOMBAT	ハドソン	5800	ACT	6.9523	6.0	
652	27日	QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡	カプコン	5800	QIZ	9.1947	7.66	
653	27日	クライムウェーブ	ヴァージンインタラクティブ	6800	RAC+SHT	5.8	5.33	
654	27日	クレイジーイワン	ソフトバンク	5800	SHT	—	6.0	
655	27日	GAME-WARE VOL.5	ゼネラル・エンタテイメント	2980	ETC	6.7887	—	
656	27日	紫炎龍	童	5800	SHT	8.421	6.0	
657	27日	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	SNK	6800	RPG	7.368	6.33	
658	27日	政界立志伝～よい国・よい政治～	ビング	5800	SLG	6.3333	5.0	
659	27日	大戦略-STRONG STYLE-	OZ クラブ	6800	SLG	4.0	6.66	
660	27日	提督の決断Ⅲ	光栄	9800	SLG	8.2857	6.66	
661	27日	トップアングラーズ～スーパーフィッシングビッグファイト2～	ナグザット	5800	SPT	—	6.66	
662	27日	はるかぜ戦隊Vフォース	ビング	5800	SLG	8.6078	7.66	③
663	27日	プラドルDISC Vol.4 黒田美礼	Sada Soft	3000	ETC	7.85	—	
664	27日	BREAK POINT	パック・イン・ソフト	6800	SPT	5.0	4.33	
665	27日	mr.BONES	セガ	5800	ACT	8.4062	7.0	②、コンビニ販売
666	27日	ムーンクレイドル	パック・イン・ソフト	6800	ADV	6.6153	6.66	③
667	27日	羅媚斗（RABBIT）	EAV	5800	対戦格闘	7.909	5.0	
668	27日	ワールド・エボリューション・サッカー	アスミック	5800	SPT	—	4.66	
		97年7月発売ソフト						
669	4日	だいすき♡	ギャガ・コミュニケーションズ	6800	ADV	6.2857	5.66	
670	4日	ファイターズヒストリー・ダイナマイト＜通常版／拡張RAM同梱版＞	セガ	5800	格闘ACT	8.1769	—	RAM
671	4日	ルナ シルバースターストーリー MPEG版	角川書店	6800	RPG	9.4565	—	ムービーカード必須
672	10日	～ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春～	コナミ	4800	ADV	8.836	6.66	マウス
673	11日	アルバムクラブ～胸キュンセントポーリア女学院～	ソシエッタ代官山	6800	ETC	7.32	—	18推
674	11日	A I 囲碁サターン版	アスキーサムシンググッド	6800	TAB	6.5	—	
675	11日	NHL97	EAV	5800	SPT	9.1	6.33	
676	11日	サンダーフォースV＜通常版／スペシャルパック＞	テクノソフト	6800／7800	SHT	9.5119	8.0	
677	11日	同級生2	NEC インターチャネル	7900	SLG	8.9586	6.33	②、マウス、18推
678	11日	ドゥーム	ソフトバンク	5800	A・SHT	6.7777	5.66	
679	11日	BLUK SLASH	ハドソン	5800	3D・SHT	8.9407	8.0	
680	18日	Cat the Ripper-13人目の探偵士-	トンキンハウス	5800	ADV	—	4.0	
681	18日	サイドポケット3	データイースト	5800	TAB	6.8888	6.0	
682	18日	悠久幻想曲	メディアワークス	5800	育成RPG	9.1482	7.0	
683	18日	リアルサウンド～風のリグレット～	WARP	6400	ADV	9.0033	7.0	④
684	24日	DX人生ゲームⅡ	タカラ	5800	TAB	8.5035	7.66	マルチ
685	24日	冒険活劇モノモノ	翔泳社	5800	RPG	7.9545	6.33	
686	25日	エンジェルグラフィティS～あなたへのプロフィール～	ココナッツジャパン	6800	SLG	7.0909	4.66	
687	25日	怪盗セイント・テール	トミー	6800	ADV	8.2361	5.33	
688	25日	スレイヤーズ ろいやる	角川書店／ESP	6300	3D・RPG	8.1248	6.33	
689	25日	NIGHTRUTH #03 "二つだけの真実"	レイ・アップ	5800	デジコミ	—	5.0	
690	25日	バーチャコップ2限定バーチャガンセット	セガ	6800	SHT	—	—	銃、マウス
691	25日	バイオ ハザード	カプコン	4800	ETC	8.851	8.0	
692	25日	ボイスファンタジア 失われたボイスパワー	アスク講談社	6800	ADV	—	5.0	②
693	31日	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー	メディアクエスト	5800	S・RAC	7.8611	6.33	
		97年8月発売ソフト						
694	1日	きゃんきゃんバニー・プルミエール2 サンキューソフト	キッド	3900	ADV	—	—	②、18推
695	1日	激突甲子園	魔法	5800	SPT&ACT	6.42	4.66	
696	1日	GO Ⅲ Professional 対局囲碁	毎日コミュニケーションズ	6800	TAB	—	6.33	
697	1日	ラストブロンクス	セガ	6800	対戦格闘	8.1365	7.33	
698	1日	ラングリッサーⅣ＜レギュラーパッケージ／スペシャルパッケージ＞	メサイヤ	5800／6800	SLG	8.9989	8.33	
699	1日	ロックマンX4＜通常版／スペシャルリミテッドパック＞	カプコン	5800/6800	ACT	8.3406	7.0	
700	7日	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	コナミ	5800	PUZ	7.6666	6.66	
701	7日	南方珀堂登場	アトラス	5800	ADV	8.0588	7.66	②
702	8日	黒の断章	OZ クラブ	6300	ADV	8.5393	7.33	18推
703	8日	古伝降霊術　百物語	ハドソン	5800	ETC	8.5833	7.33	
704	8日	テラクレスタ3D	日本物産	5800	SHT	2.2307	4.0	初回版音楽CDつき
705	8日	天下制覇	イマジニア	6800	SLG	4.0	5.33	
706	8日	ファンタズム	アウトリガー工房	9800	ADV	6.6666	6.33	⑧、18推
707	8日	爆れつハンターR	キングレコード	5800	ADV	3.75	4.33	18推
708	8日	パズルボブル3 FOR SEGANET	タイトー	2800	PUZ	—	—	モデム必須
709	8日	ぱにっくちゃん＜通常版／初回限定キャラクターBOX＞	イマジニア	6800／7800	ADV	6.3157	5.33	
710	8日	プラドルDISC Vol.5 藤崎奈々子	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
711	8日	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン	5800	対戦格闘	8.6027	6.0	RAM
712	8日	魔法少女プリティサミー～恐るべし身体測定！　核爆発5秒前!!～	NEC インターチャネル	6800	ADV	8.775	4.66	
713	8日	ライフスケイプ2　ボディーバイオニクス～驚異の小宇宙 人体～	メディアクエスト	5800	ACT	—	5.66	
714	8日	ルパン三世　クロニクル	Spike	5800	ETC	8.6888	—	②
715	9日	サターンミュージックスクール＜通常版／MIDIキーボード、MIDIケーブル同梱版＞	WAKA	8800／22400	ETC	8.5714	—	
716	22日	VIRUS（ウイルス）	ハドソン	6800	ADV	8.3786	7.0	③
717	22日	恋のサマーファンタジー In 宮崎シーガイア	バンダイビジュアル	5800	SLG	—	5.66	
718	22日	スコーチャー	アクレイムジャパン	5800	RAC	—	5.66	マルチ
719	28日	プリルラ／アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	4800	ACT	6.5384	5.33	
720	29日	WHIZZ（ウィズ）	バンダイビジュアル/ビー・ファクトリー	5800	ACT	—	4.66	
721	29日	機動戦士ガンダム外伝 THE BLUE DESTINY	バンダイ	14400	ACT	—	7.0	ツイン
722	29日	こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランドの大レースの巻	バンダイ	6800	TAB	4.2777	6.0	
723	29日	DARKSEED Ⅱ	バンダイビジュアル/ビー・ファクトリー	5800	ADV	—	5.33	
724	29日	ファイナリスト	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	SHT	—	5.66	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
97年9月発売ソフト								
725	4日	エルフを狩るモノたち―花札編―	アルトロン	6800	TAB	—	5.0	18推
726	4日	ぷよぷよSUN FOR SEGANET	コンパイル	2800	A・PUZ	—	—	モデム必須
727	11日	アサルトリグス	ソフトバンク	5800	SHT	—	5.33	
728	11日	三國志IV with パワーアップキット	光栄	7800	SLG	—	—	
729	11日	シルエットミラージュ	トレジャー	5800	ACT	9.3449	8.33	
730	11日	DESIRE（デザイア）	イマディオ	6800	ADV	9.1514	8.0	18推、②
731	11日	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズVer.9.7～	KAZe	5800	TAB	8.7058	7.33	
732	11日	信長の野望・天翔記 with パワーアップキット	光栄	9800	SLG	—	—	
733	11日	森高千里「渡良瀬橋／ララ サンシャイン」	SEGA／ORION	6800	ETC	8.0666	—	②
734	18日	ストリートファイターコレクション	カプコン	5800	格闘ACT	8.7483	8.0	
735	18日	ソビエトストライク	EAV	5800	SHT	8.7857	6.66	アナログ、マルコン
736	18日	怒首領蜂（ドドンパチ）	アトラス	5800	SHT	9.0753	7.33	
737	18日	パチスロ完全攻略～ユニコレ'97～	日本シスコン	6800	TAB	7.0	6.66	
738	18日	My Dream～On Airが待てなくて～	日本クリエイト	6800	SLG	7.7058	6.33	②
739	25日	維新の嵐	光栄	6800	SLG+RPG	—	6.66	
740	25日	ガンフロンティア／アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	4800	SHT	7.4117	5.66	
741	25日	機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける	バンダイ	6800	SHT	7.9384	6.0	
742	25日	出動！ミニスカポリス<通常版／初回限定版>	Sada Soft	4800/6800	ETC	5.647	—	
743	25日	新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ	セガ	4800	ETC	8.6031	5.66	
744	25日	スーパーロボット大戦F	バンプレスト	6800	S・RPG	9.3109	8.33	
745	25日	ゼルドナーシルト	セガ	6800	S・RPG	9.1834	8.0	
746	25日	卒業S	NECインターチャネル	6800	SLG	7.2549	4.33	18推
747	25日	タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版	バンプレスト	5800	SHT	8.4375	7.0	
748	25日	プラドルDISC Vol.6 吉田里深	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
749	25日	プロ野球グレイテストナイン'97 メークミラクル	セガ	5800	SPT	8.4015	6.0	
750	25日	メックウォリア2	バンダイビジュアル/アクティビジョン	5800	SHT	—	5.0	
751	25日	桃太郎道中記	ハドソン	6800	TAB	8.257	7.33	
752	25日	ROOM MATE～涼子 in Summer Vacation～	データム・ポリスター	5800	ETC	8.617	6.33	
97年10月発売のソフト								
753	2日	ウイニングポスト ファイナル'97	光栄	6800	SLG	8.0909	6.33	
754	2日	きゃんきゃんバニー・エクストラ	キッド	6800	ADV	8.9509	6.33	18推
755	2日	御意見無用-Anarchy in the NIPPON-	KSS	5800	格闘ACT	7.875	6.33	
756	2日	サムライスピリッツ天草降臨<通常版／お買い得セット>	SNK	5800/7800	格闘ACT	8.5611	8.0	RAM
757	2日	全国美少女グランプリ ファインドラブ	ダイキ	4800	PUZ	8.3857	7.0	18推
758	2日	毛利元就～誓いの三矢～	光栄	7800	SLG+RPG	—	7.33	
759	9日	あすか120% リミテッドBURNING Fest.LIMITED	アスク講談社	5800	格闘ACT	8.9493	7.33	
760	9日	Cross Romance（クロス・ロマンス）～恋と麻雀と花札と～	日本物産	6800	TAB	—	5.66	18推
761	9日	Tactics Formula	セガ／アキ	5800	TAB	8.1818	4.33	マルチ
762	9日	デザエモン2（DEZA 2）	アテナ	5800	SHT	8.4108	6.66	マウス、FDD
763	9日	デッド オア アライブ	テクモ	5800	格闘ACT	9.4355	8.33	
764	9日	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖<金>	ジャレコ	5800	ACT	—	4.33	
765	16日	ジーベクター	ソフトオフィス	5800	SHT	—	4.66	
766	16日	Tactical Fighter	メディアリング	6800	育成SLG	6.7142	5.0	
767	23日	銀河英雄伝説 PLUS	徳間書店	5800	SLG	8.2272	6.0	
768	23日	スティープ・スロープ・スライダーズ	ビクター／パック・イン・ソフト	5800	SPT	8.1428	5.0	
769	23日	全日本プロレスFEATURING VIRTUA	セガ	5800	格闘ACT	8.6459	7.66	
770	23日	ぱずてるみゅーず	ソフトオフィス	4800	PUZ	—	5.66	
771	23日	ロスト・ワールド ジュラシック・パーク	セガ	5800	ACT	6.8333	6.33	
772	30日	I miss you.	コンパイル	1980	ETC	—	—	
773	30日	CULDCEPT（カルドセプト）	セガ／大宮ソフト	5800	TAB	9.4751	7.33	マルチ、FDD
774	30日	SEGA AGES／コラムス アーケードコレクション	セガ	4800	PUZ	8.7	6.66	
775	30日	ミントン警部の捜査ファイル 「道化師殺人事件」	リバーヒルソフト	5800	ADV	—	5.66	
776	30日	レイヤーセクションII	メディアクエスト	5800	SHT	8.183	6.33	
777	30日	RONDE～輪舞曲～	アトラス	6800	SLG+RPG	6.4931	5.66	②

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
97年11月発売ソフト								
778	6日	蒼空の翼―GOTHA WORLD―	マイクロネット	6800	SLG	—	5.66	②
779	6日	ファルコムクラシックス<通常版／初回生産限定スペシャルディスク付>	日本ビクター／日本ファルコム	5800/6800	RPG	8.7102	7.66	
780	6日	麻雀学園祭<通常版／初回限定版>	メイクソフトウェア	6800/8800	TAB	5.909	5.0	18推
781	13日	仮面ライダー作戦ファイル1	東映ビデオ	6800	ETC	8.647	—	
782	13日	サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ	セガ	4800	ETC	8.7142	—	②
783	13日	ザ・スターボウリング	ユーメディア	6800	SPT	—	4.66	②
784	13日	チーム運営シミュレーション Formula Grand Prix	ココナッツジャパンエンターテイメント	6800	SLG	7.5454	6.0	
785	13日	デビルサマナー ソウルハッカーズ	アトラス	6800	RPG	9.5437	8.0	②
786	20日	アンジェリークSpecial プレミアムパック	光栄	7800	SLG	—	—	攻略本つき
787	20日	落ちゲー・デザイナー・作ってポン!	ビクター／パックインソフト	5800	PUZ	—	5.0	マウス
788	20日	機動戦士ガンダム(セガサターンコレクション)	バンダイ	2800	ACT	—	—	
789	20日	三國志V プレミアムパック	光栄	9800	SLG	—	—	攻略本つき
790	20日	三國志英傑伝 プレミアムパック	光栄	8800	SLG	—	—	攻略本つき
791	20日	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2	セガ	5800	SLG	9.4644	9.0	
792	20日	水滸伝・天命の誓い プレミアムパック	光栄	5800	SLG	—	—	攻略本つき
793	20日	ZERO DIVEDE -THE FINAL CONFRICT-	ズーム	5800	格闘ACT	7.8571	6.66	
794	20日	大航海時代II プレミアムパック	光栄	6800	SLG	—	—	攻略本つき
795	20日	太閤立志伝II プレミアムパック	光栄	7800	SLG	—	—	攻略本つき
796	20日	ツタンカーメンの謎～アンク～	レイ	6800	ADV	—	5.0	②
797	20日	提督の決断III プレミアムパック	光栄	9800	SLG	—	—	攻略本つき
798	20日	テラファンタスティカ(セガサターンコレクション)	セガ	2800	SLG	—	—	
799	20日	トランスポート タイクーン	イマジニア	6800	SLG	4.3846	5.66	
800	20日	ネクストキング 恋の千年王国<通常版／限定版>	バンダイ	6800/7800	恋愛SLG	8.6086	6.66	限定版音楽CDつき
801	20日	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE(セガサターンコレクション)	ヒューマン	2800	SPT	—	—	マルチ
802	20日	プラドルDISC Vol.7 麻生かおり	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
803	20日	プロ麻雀極S(セガサターンコレクション)	アテナ	2800	TAB	—	—	
804	20日	マステストラクション～お父さんにもできるソフト～	BMGジャパン／NMS	5800	SHT	8.4166	6.0	
805	20日	魔法学園ルナ	角川書店/ESP	6800	RPG	7.6454	6.66	
806	27日	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～	コナミ	4800	RPG	7.2142	7.66	
807	27日	ウォークラフトII ダークサーガ	EAV	5800	SLG	—	7.0	
808	27日	X-MEN VS. STREET FIGHTER（4メガRAM同梱）	カプコン	7800	格闘ACT	9.4993	9.33	4メガRAM必須
809	27日	ガイアブリーダー	アスペクト	5800	SLG	—	6.0	
810	27日	GRANDRED	バンプレスト	5800	SLG	—	5.33	
811	27日	貞本義行 イラストレーションズ	ガイナックス	4800	ETC	7.8823	—	
812	27日	SEGA AGES／メモリアルセレクション VOL.2	セガ	4800	ACT他	—	5.33	ハンドル、マルコン
813	27日	セガ ツーリングカーチャンピオンシップ	セガ	5800	RAC	8.5359	6.33	ハンドル、マルコン
814	27日	七つ風の島物語	エニックス	6800	A・RPG	8.6635	7.0	
815	27日	バブルシンフォニー	ビング	3800	PUZ	8.1851	7.0	
816	27日	プラドルDISC Vol.8 古川恵実子	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
817	27日	ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～	ヒューマン／ヒューネックス	6200	恋愛RPG	7.8333	5.66	
818	27日	メッセージ・ナビ Vol.1	シムス	2800	ETC	—	—	
819	27日	リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～	リバーヒルソフト	6800	SLG	8.7435	6.66	
97年12月発売のソフト								
820	4日	SONIC R	セガ	5800	ACT	8.0625	6.0	マルコン
821	4日	馬なり1ハロン劇場	マイクロビジョン	5800	SLG	7.6111	6.0	
822	4日	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	ハドソン	5800	SLG	8.6666	7.0	
823	4日	COTTOn2	サクセス	5800	SHT	8.5573	9.0	
824	4日	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	エルフ	7800	ADV	9.6039	7.0	18推、マウス、③
825	4日	実況パワフルプロ野球S	コナミ	5800	SPT	8.1846	6.33	
826	4日	デジグ トーマス～アートコレクション～	増田屋コーポレーション	5800	PUZ	—	—	
827	4日	デジグ ラッセン～アートコレクション～	増田屋コーポレーション	5800	PUZ	—	—	
828	4日	バーチャル競艇2	日本物産	6800	SPT	—	6.33	マルコン
829	4日	プラドルDISC Vol.9 永松恵子	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
830	4日	HOP STEP あいどる☆	メディアエンターテイメント	6800	SLG	3.35	5.33	
831	11日	アルカナ ストライクス	タカラ	6800	TAB	—	7.0	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
832	11日	エネミー・ゼロ(セガサターンコレクション)	ワープ	2800	ADV	**9.2582**	—	マルコン、④
833	11日	サターンボンバーマン　ファイト!!	ハドソン	5800	ACT	**9.3053**	**5.0**	マルチ
834	11日	シャイニング・フォースIII シナリオ1　王都の巨神	セガ	4800	S・RPG	—	**7.33**	
835	11日	ソード&ソーサリー(セガサターンコレクション)	マイクロキャビン	2800	RPG	**9.0924**	—	
836	11日	TETRIS S(セガサターンコレクション)	BPS	2800	PUZ	**7.3571**	—	
837	11日	美少女花札紀行　みちのく秘湯恋物語　Special	フォグ	5800	ADV	**6.8521**	**7.33**	18推
838	11日	プラドルDISC Vol.10 真崎麻衣	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
839	11日	プリンセスクラウン	アトラス	5800	RPG	**8.7307**	**7.66**	
840	11日	マリア 君たちが生まれた理由	アクセラ	6800	ADV	—	**7.0**	
841	11日	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	イマディオ	5800	RPG	**7.94**	**8.0**	
842	11日	悠久の小箱 OFFICIAL COLLECTION	メディアワークス	2980	ETC	—	—	
843	18日	ウルトラマン図鑑2	講談社	6800	データベース	—	—	
844	18日	R?MJ　The Mistery Hospital	バンダイ	6800	ADV	—	**7.0**	
845	18日	大江戸ルネッサンス	ビクター／パックインソフト	6800	SLG	**8.2068**	**7.66**	
846	18日	究極タイガーII PLUS	ナグザット	5800	SHT	—	**4.66**	
847	18日	グランディア	ゲーム アーツ	7800	RPG	**9.6298**	**9.0**	②
848	18日	クローズTHE BATTLE ACTION FOR SEGASATURN	アテナ	5800	ACT	—	**4.33**	
849	18日	サウンドノベルツクール2	アスキー	5800	ツール	**8.45**	**7.0**	
850	18日	ZAP! SNOWBOARDING TRIX'98	ポニーキャニオン／テレビ東京	5800	SPT	—	**6.33**	
851	18日	ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部	T&E ソフト	6800	ゴルフ	—	**6.33**	
852	18日	水滸伝～天導一〇八星～	光栄	7800	SLG	**8.6363**	**7.0**	
853	18日	蒼穹紅蓮隊 御徳用	EAV	2800	SHT	—	—	
854	18日	DJ wars	Spike	5800	ETC	**7.2727**	**6.33**	
855	18日	ティンクルスタースプライツ	ADK	5800	SHT	**8.7692**	**7.0**	
856	18日	テクストート・ルド～アルカナ戦記～	パイ	6800	SLG	**8.4**	**6.66**	
857	18日	忍ペンまん丸	エニックス	6800	ACT	—	**6.0**	
858	18日	プラドルDISC Vol.11 廣瀬真弓	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
859	18日	UNIVERSAL NUTS(ユニバーサルナッツ)	レイ・アップ	5800	ADV	**6.909**	**5.0**	
860	23日	悪魔全書　第二集	アトラス	2800	ETC	**8.8513**	—	
861	23日	TILK～青い海から来た少女～	TGL	6800	S・RPG	—	**5.0**	
862	23日	反射でスパーク!	ジーク	5800	ACT	—	**6.33**	マルチ
863	23日	プリズナー オブ アイズ 邪神降臨	エクシングエンタテイメント	5800	ADV	—	**4.33**	
864	23日	リアルバウト餓狼伝説スペシャル<ソフト単体／拡張RAM同梱版>	SNK	5800/7800	格闘ACT	**8.2337**	**7.66**	RAM必須
865	25日	Wizard's Harmony2	アークシステムワークス	5500	育成SLG	**6.8888**	**5.0**	
		98年1月発売のソフト						
866	15日	金田一少年の事件簿～星見島　悲しみの復讐鬼～	ハドソン	5800	ADV	**7.8148**	**6.66**	
867	15日	ザ・スターボウリング Vol.2	ユーメディア	6800	SPT	—	**4.66**	②
868	15日	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.2	ティー・イー・エヌ研究所	5800	ETC	—	**4.33**	SANKYO FF対応、18推
869	15日	じゃんぐリズム	アルトロン	5800	ACT	—	**6.66**	
870	15日	ジャングルパーク～サターン島～<通常版／限定版>	BMG ジャパン／デジタローグ	4800/5800	ADV	**6.6363**	**5.33**	
871	15日	卒業アルバム	小学館プロダクション	3800	ETC	**7.0714**	—	
872	15日	放課後恋愛クラブ～恋のエチュード～<通常版／初回限定版>	キッド	6300/6800	恋愛SLG	**8.0416**	**6.66**	②、18推
873	15日	マリオ武者野の超将棋塾	キングレコード	7800	TAB	**6.0**	**6.33**	
874	22日	ウィザードリィネメシス	ショウエイシステム	6800	RPG	—	**5.33**	
875	22日	センチメンタルグラフティ	NEC インターチャネル	7500	SLG	**8.0627**	**6.33**	②
876	22日	ソロ・クライシス	クインテット	5800	SLG	**8.875**	**7.33**	
877	22日	街	チュンソフト	5800	サウンドノベル	**9.3382**	**9.0**	②
878	29日	AZEL －パンツァードラグーンRPG－	セガ	6800	RPG	**9.5779**	**9.0**	マルコン、④
879	29日	UNO DX	メディアクエスト	4800	TAB	—	**4.66**	
880	29日	ガンブレイズS	キッド	6800	RPG	—	**5.0**	18推
881	29日	坂本竜馬・維新開国	キッド	4800	SLG	—	**5.33**	
882	29日	セガサターンで発見!!　たまごっちパーク（パワーメモリ同梱）	バンダイ	6800	SLG	—	**6.33**	
883	29日	仙窟活龍大戦カオスシード<通常版／初回限定版>	ネバーランド カンパニー	6800	SLG	**9.7105**	**8.0**	初回限定版のみ②
884	29日	速攻生徒会	バンプレスト	6800	格闘ACT	—	**6.0**	
885	29日	大航海時代外伝	光栄	6800	S・RPG	—	**7.33**	
886	29日	NOON（ヌーン）	マイクロキャビン	4800	A・PUZ	—	**5.33**	マルチ
887	29日	ファーランドサーガ	テイジイエル	6800	S・RPG	—	**7.0**	
888	29日	フォトジェニック<通常版／初回限定版>	サンソフト	6800	恋愛SLG	—	**7.0**	
889	29日	本格将棋指南 若松将棋塾	シムス	6800	TAB	—	**6.66**	
890	29日	魔法少女プリティサミー　ハートのきもち	NEC インターチャネル	6800	ADV	—	**7.0**	
		98年2月発売のソフト						
891	5日	Winter Heat	セガ	5800	SPT	**9.5**	**7.0**	マルチ
892	5日	くのいち捕物帖	CSK 総合研究所	5800	ADV	—	**7.0**	
893	11日	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡(セガサターンコレクション)	セガ	2800	SLG	—	—	
894	11日	SD ガンダム GCENTURY S	バンダイ	6800	SLG	—	**7.66**	
895	11日	ぎゅわんぶらあ自己中心派TOKYO MAHJONG LAND(セガサターンコレクション)	ゲーム アーツ	2800	TAB	—	—	
896	11日	サクラ大戦(セガサターンコレクション)	セガ	2800	ADV	—	—	マウス、②
897	11日	テナントウォーズ	キッド	5800	TAB	—	**6.66**	マルチ
898	11日	トゥームレイダース（セガサターンコレクション）	ビクター／ビクターソフト	2800	A・ADV	—	—	
899	11日	2度あることはサンドアール（セガサターンコレクション）	CSK 総合研究所	2800	バラエティ	—	—	
900	11日	Fightig Illusion ～K－1 GRANDPRIX～(セガサターンコレクション)	エクシングエンタテイメント	2800	格闘ACT	—	—	
901	11日	ラングリッサーIII(セガサターンコレクション)	メサイヤ	2800	S・RPG	—	—	
902	19日	すごぺんちゃー～ドラゴンマスターシルク外伝～	データム・ポリスター	5800	TAB	—	**6.0**	マルチ
903	19日	バーチャコップ スペシャルパック(銃同梱)	セガ	5800	SHT	—	—	銃
904	19日	プロ野球チームもつくろう！	セガ	5800	SLG	—	**8.66**	
905	26日	EVE burst error & DESIRE バリューパック	イマディオ	9800	ADV	—	—	
906	26日	Jリーグ　実況炎のストライカー	コナミ	5800	SPT	—	**7.0**	
907	26日	白き魔女～もうひとつの英雄伝説～	ハドソン	6800	RPG	—	**7.0**	②
908	26日	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア	ジャレコ	6800	ADV	—	**8.0**	18推、②
909	26日	ステラアサルトSS	シムス	5800	SHT	—	**7.33**	
910	26日	SEGA AGES／パワードリフト	セガ	3800	RAC	—	**7.66**	マルコン、ハンドル
911	26日	DESIRE プレミアムパック	イマディオ	6800	ADV	—	—	
912	26日	慟哭　そして…	データイースト	6800	ADV	—	**7.33**	18推、マウス
913	26日	バーニング レンジャー	セガ	5800	ACT	—	**8.66**	マルコン、音楽CDつき
914	26日	パチンコホール～新装大開店～	ネクストン	6800	SLG	—	**6.66**	
915	26日	バトルガレッガ	エレクトロニック・アーツ	5800	SHT	—	**8.0**	
916	26日	メッセージ・ナビ VOL.2	シムス	2800	ETC	—	—	
917	26日	悠久幻想曲 2nd Album	メディアワークス	5800	SLG	—	—	
918	26日	ラングリッサー～ドラマティック エディション～	メサイヤ	6300	S・RPG	—	**6.33**	
		98年3月発売のソフト						
919	5日	セガワールドワイドサッカー'98	セガ	5800	RAC	—	—	マルチ、マルコン、モデム
920	5日	電波少年的ゲーム	ハドソン	4800	バラエティ	—	—	マルチ、コンビニ専売
921	5日	ナイル河の夜明け	ビクター／パックインソフト	6800	SLG	—	—	
922	5日	VIRTUAL 麻雀	マイクロネット	8800	麻雀	—	—	18推
923	5日	ワイプアウトXL	ゲームバンク	5800	RAC	—	—	
924	5日	ワンダー3／アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	5800	バラエティ	—	—	

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。
裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	(例1) 回答が2の場合	(例2) 回答が09の場合	(例3) 回答が23の場合	(例4) 回答が1の場合
◆よい例	2	0 9	2 3	1
◆悪い例	2	9	23	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

0 1	0 6	1 8					

1 性別
男性 1
女性 2

2 年齢
※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業
01 小学生
02 中学生
03 高校・高専生
04 大学・大学院生
05 短大・専門学校生
06 予備校生
07 事務職
08 営業・販売職
09 専門・技術職
10 管理職
11 自営業
12 公務員
13 アルバイト
14 無職
15 主婦
16 その他

4 セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。
※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（8冊まで）
01 ファミ通
02 GAME WALKER
03 Vジャンプ
04 電撃王
05 電撃PlayStation
06 ザ・プレイステーション
07 じゅげむ
08 少年エース
09 ゲーメスト
10 サターンファン
11 グレートセガサターンZ
12 電撃G's マガジン
13 電撃SEGA SATURN
14 ニュータイプ
15 GAME Clash
16 セガサターンマガジンのみ

6 今号の本誌の表紙についてどう思いますか。
01 よい
02 ふつう
03 よくない
04 その他（具体的に要望を）

7 SEGASATURN MAGAZINE GRAND PRIX'97後編はどうでしたか？
01 予想通りの結果だった
02 予想とはかなり違う結果だった
03 ソフト購入の参考にしようと思う
04 興味はない
05 その他

8 このアンケートハガキを出す頻度は？
01 毎号出す
02 プレゼントがほしいときは出す
03 ときどき出す
04 はじめて出す

9 今号の記事でおもしろかった（よかった）ものとつまらなかったものを上位から順に3つずつ表1の中からあげてください。

10 表2から持っているハードをあげてください。（8つまで）

11 表2から購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

12 表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

表1 今号の記事

01 LANDMARK
02 データステーション
03 セガサターン読者レース
04 （特報）スーパーロボット大戦F～完結編～
05 （特報）EVE The Lost One
06 （特報）新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド
07 （特報）ワーズ・ワース
08 （特報）機動戦士ガンダム ～ギレンの野望～
09 （特報）わくわくぷよぷよダンジョン
10 （特報）ドラゴンフォースII－神去りし大地に－
11 （特報）シャイニング・フォースIII シナリオ2狙われた神子
12 （特報）Pia♥キャロットへようこそ!!
13 （特報）信長の野望 将星録
14 （特報）ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド
15 （特集）発表！ SEGASATURN MAGAZINE GRAND PRIX'97 後編
16 （特別企画）無敵のセールスマン史上最大の決戦
17 （特報）デラックス スパロボ研究所
18 （連載小説）バロック▲前史
19 読者コーナー／LETTERS PARK-めざせ投稿KINGト
20 （攻略データ・フォーカス）ティンクルスタースプライツ
21 （連載小説）蒼穹紅蓮隊
22 （コラム）桜井智のハートにメッセージ
23 （〃）竹本泉のいろいろのーと
24 コミックサタマガ／サムシング吉松
25 セガサターン ソフトデータ
26 （サタマガ特別対談）パンチョ伊東と語る「野球つく」
27 NEW RELEASE TITLE 最新!!
28 （COMING SOON 発売間近）幻想水滸伝
29 （〃）ウイニングポスト3
30 （〃）プリンセスクエスト
31 （〃）ナイル河の夜明け
32 （〃）ワンダー3／アーケードギアーズ
33 （〃）ツアーパーティー 卒業旅行にいこう
34 （〃）SAVAKI
35 ダンジョンジャーナル
36 （COMPLETE GUIDE 徹底攻略）バーニングレンジャー
37 （〃）AZEL-パンツァードラグーンRPG-
38 （〃）慟哭 そして…
39 （〃）白き魔女～もうひとつの英雄伝説～
40 （〃）プロ野球チームもつくろう！
41 （〃）街
42 （〃）悠久幻想曲2nd Album
43 （〃）バトルガレッガ
44 （〃）スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア
45 グランディア・パラダイス
46 イマディオクラブ
47 サタマガフォーラム
48 （特別企画）サタマガ流AOUショーレポート！
49 アーケードエクスプレス
50 Sunny Side SNK
51 セガAM分室 FLATOUT!
52 電脳戦機バーチャロンX OVER
53 AM2研 EXPRESS WEEKLY
54 ゲームとアートの微妙な関係
55 箱崎の母的占い
56 裏技の極（きわみ）
57 セガサターンソフトレビュー

表2 ハードリスト

01 セガサターン（互換機含む）
02 メガドライブ（ワンダーメガを含む）
03 スーパー32X
04 プレイステーション
05 3DO（REAL、TRY）
06 PC-FX
07 スーパーファミコン
08 PCエンジンシリーズ
09 NEO·GEO（CDを含む）
10 ゲームボーイ
11 NINTENDO 64
12 パソコン
13 ムービーカード（ツインオペレータ含む）
14 フォトCDオペレーター
15 電子ブックオペレーター
16 セガマルチコントローラー
17 レーシングコントローラー
18 バーチャガン
19 アナログミッションスティック
20 コードレスパッド
21 新型バーチャスティック
22 バーチャスティックプロ
23 ツインスティック
24 セガサターンモデムセット
25 セガサターンワープロセット
26 フロッピーディスクドライブ
27 通信対戦ケーブル

表3 ソフトリスト

001 アイドル麻雀ファイナルロマンス4
002 悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～
003 アストラスーパースターズ
004 アドヴァンストV.G.2
005 あやかし忍伝くの一番 プラス
006 アンジェリーク デュエット
007 囲碁
008 頭文字D～公道最速伝説～
009 イメージファイト&Xマルチプライ／アーケードギアーズ
010 ヴァンパイア セイヴァー
011 ウイニングポスト3
012 USドラッグチャンプ（仮称）
013 ウルトラマン図鑑3
014 英雄志願 GAL ACT HEROISM
015 エーベルージュ・スペシャル
016 E・TUDE～エチュード～（仮称）
017 X2
018 エドワード・ランディ／アーケードギアーズ
019 エルフを狩るモノたちII
020 王様げーむ
021 お嬢様を狙え
022 音楽ツクールかなでーる2
023 かもめ大作戦 ～女神たちのささやき～
024 ガングリフォンII
025 機動戦士ガンダム ギレンの野望
026 クーリエ・クライシス
027 組み立てバトル くっつけっと
028 クロス探偵物語
029 クロック！ パウパウアイランド
030 ゲームで青春
031 激闘おったまがえる
032 ケリオトッセ！
033 幻想水滸伝
034 Code R（コード・アール）
035 コントラ～レガシー・オブ・ウォー～
036 ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
037 サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～
038 THE HOUSE OF THE DEAD
039 GT24
040 JリーグエキサイトステージV1
041 シミュレーションRPGツクール
042 シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子
043 シャイニング・フォースIII シナリオ3（仮）
044 少女革命ウテナ いつか革命される物語
045 SYNCHRONICITY（シンクロニシティ）
046 スーパーアドベンチャー ロックマン
047 SUPER301 SQ（仮）
048 SUPER TEMPO
049 スーパーロボット大戦F～完結編～
050 スタートリング・オデッセイIブルーエボォリューション
051 スチームハーツ
052 汽船海賊（スチーム・パイレーツ）
053 スレイヤーズ ろいやる2（仮）
054 制服～ハイスクールカウントダウン～
055 SEGA AGES／ギャラクシーフォースII
056 SEGA AGES／ファンタシースターコレクション
057 ゾーク・コレクション
058 卒業III～Wedding Bell
059 ソニック・ザ・ファイターズ（仮）
060 ソルヴァイス
061 ダービースタリオン（仮）
062 ダブロー・イ・ゼロウ
063 ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション
064 ダンジョン・マスター ネクサス
065 探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～
066 超フラッピー
067 チョロQパーク
068 提督の決断III with パワーアップキット
069 Techno Motor（テクノモーター）
070 電車でGO!
071 ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2～彩（いろどり）のラブソング～
072 ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3（仮）
073 ドラゴンフォースII ～神去りし大地に～
074 ドリーム・ジェネレーション 恋か？仕事か!?……
075 七つの秘館 戦慄の微笑
076 信長の野望 将星録
077 信長の野望 戦国群雄伝
078 ハークスアドベンチャー ヘラクレスの大冒険
079 バーチャファイター3
080 ハート オブ ダークネス
081 バイオハザード2
082 バロック
083 海辺（ビーチ）でリーチ！
084 ひみつ戦隊メタモルV
085 ファインドラブ2～The Prologue～
086 ファンズフォルム
087 フェイクダウン
088 プライマルレイジ
089 BLACK/MATRIX（ブラックマトリクス）
090 プリズムコート
091 プリンセスメーカー ゆめみる妖精
092 フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー FOR SEGANET（仮）
093 フレンズ～青春の輝き～
094 Project X2
095 ヘクセン
096 ボールディランド
097 ポケットファイター
098 ボンバーマンウォーズ
099 MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER
100 魔導物語
101 水木しげるの妖怪図鑑（仮）
102 無人島物語R～ふたりのラブラブ愛ランド～
103 もってけたまご with がんばれかものはし
104 モニカの城
105 モンスターメーカー ～ホーリーダガー～
106 吉村将棋
107 ライデンファイターズ
108 ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ
109 リアルサウンド2～霧のオルゴール
110 RIVEN THE SEQUEL TO MYST
111 THE RUINS（ルーインズ）
112 ルームメイト3～涼子 風の輝く朝に～
113 LUNAR ETERNAL BLUE
114 ルパン三世～ピラミッドの賢者～
115 RAYMAN2
116 レクイエム
117 Warrz（ワーズ）
118 ワーズ・ワース
119 WORLD SOCCER RPG（仮称）
120 わくわくぷよぷよダンジョン
121 湾岸トライアルLOVE

サタマガ

特別対談

まだ「野球つく」を買ってないアナタ…その魅力をすべてお見せします！

NOMO™

プロ野球チームもつくろう！™

BLUEWAVE FIGHTERS LIONS
BUFFALOES MARINES HAWKS
GIANTS DRAGONS CARP
SWALLOWS BAYSTARS TIGERS

「野球つく」発売から2週間。本物のプロ野球も紅白戦からオープン戦の季節がやってきて、まさに野球シーズン到来の今日この頃。今回は、大リーグ事情通としてプロ野球ニュースでもおなじみのパンチョ伊東さんが、サタマガに登場。実際に「野球つく」に挑戦してもらった。野球先進国アメリカメジャーリーグと日本の野球経営など豊富な知識を元に熱く語るぞ！

解説 パンチョ伊東登場！

球団の収支決算まで？ そりゃ面白いよね

——ゲーム中では、試合の解説とドラフト会議の司会役の音声で、おなじみの声を披露している伊東一雄さんこと、パンチョ伊東さん。じつはこの日初めて製品版の「野球つく」を体験。3日間かけて、姓名別々に録ったという選手の名前の読み上げも、ゲーム中では状況に合わせて絶妙に流れるのを見て、本人もビックリしていたぞ。というわけで、まずはゲームを見ながらの雑談で、特別対談は始まったのだ。

村崎■まだ、ゲームのほうはご覧になってないんですよね？

伊東■僕、ゲームって自分じゃつなげられないから（笑）。天性、メカについては、からきしダメなもんで。「車の運転もダメ、カメラも持ち歩かない日本人はお前が初めてだ」なんて、よくアメリカで言われるんですよ（笑）。……へぇー。でも、ちゃんと注目のルーキー高橋由伸も入ってるんだ。

村崎■ギリギリ間に合いました。ゲーム中では、試合は基本的にゲームの山場なんかを中心に見せるダイジェスト版で流れるようになってます。

伊東■うへー、ゲームが終わったら、その日の収支決算なんかも出るんだね。僕は試合の勝った負けたなんてのは、ちょっと飽きてるから、こういうのは観てるだけでも、かなり面白いね。僕らが小学生の頃は、机の上にホームベース削り込んで、ダイヤモンド作ってね。友達と10円玉をはじいて遊んでたものなんだけど、まさにそんな野球ゲームの究極をいってるよね。

北川■監督なんかも、気に入らなければ替えられますし。

伊東■へー。それなら監督どうしのトレードなんてのがあっても良かったよね。じつはメジャーリーグで、今から35～36年前に監督どうしのトレードっていうのが実際にあったんですよ。実際、僕らも日本のリーグのオフィスに30数年いて、選手のデータを管理してましたからね。各選手の個人記録から、その選手の年俸、全選手の契約書まで部屋にこもってチェックしてたんですよ。そういうのがあったから、こういうゲームを見てると、あの頃が懐かしくなってきますよね。

ドラフト会議の指名選手読み上げと言えば、伊東一雄ことパンチョさんだよね。ゲーム中ではすべて個別に録ったという音声のつなぎが絶妙で、本人もビックリ。

いや、こりゃたまげたねぇ！

本名：伊東一雄。元パシフィック・リーグ広報部長。かつてプロ野球ドラフト会議で司会役を24年間務め、その独特の指名選手の読み上げの名調子は、多くの野球ファンの耳に残っているはず。現在はアメリカ大リーグの事情通として、『プロ野球ニュース』などでおなじみの顔。その知識は、他の解説者の追随を許さないメジャー事情通だ。

「野球つく」試合解説／ドラフト司会担当

パンチョ伊東（本名・伊藤一雄）

みるみる「野球つく」にハマっていくパンチョ伊東氏

完成した「野球つく」をパンチョ氏に実演してみせる北川氏。

「オレって、ゲームのつなぎ方もわからないんだよね」といいつつ　興味津々のパンチョ氏。「やってみますか？」と村崎氏。

「へー」「ほほぅ」を連続して発するパンチョ氏。手応え十分。

「今度コミッショナー事務局に持っていきなよ」と太鼓判も。

メジャーのゼネラルマネージャー気分だね

——ゲーム中の解説シーンでは、世間話とかも絶妙なんですが、あれはアドリブで収録したんですか？

伊東■いや、あれは渡された原稿をいつものように読んだ感じでしたね（笑）。1日3時間を3日間。全部で10時間ぐらいで。でね、困ったのが、感度のすごくいいマイクを使ってたもんだから、お腹がへった時に腹の虫の音までしっかり拾われちゃって（笑）。僕、テレビでもピンマイクって嫌いなんですよ。ちょうど胃袋の上あたりにマイクをつけられちゃうから。でも、ゲームのシーンも楽しいですけど、とにかく自分の理想のチームが作れるっていうのが面白いし、一番の醍醐味だよね。例えば阪神ファンの人なら、どっかのオーナーみたいに、阪神に欲しい選手をかき集めてきて、理想のチームを作れたりできるわけだから。

——でも好き勝手にできるわけでもなくて……。ちゃんとお金も稼がないとダメですから。

北川■そのへんは資本主義とでもいいますか（笑）。チームが強くなってくると、観客数もドンドン増えてくるんですけど、選手の年俸もドンドン上がっていきますので。だから、スタープレイヤーが何人もいると、入場料だけじゃ足りなくなってくるんですよね。それで、名のある選手も泣く泣く放出して、将来芽の出そうな若手を育ててみるとかしないとダメなんです。世代交代の部分も見据えていかないと、あとが大変になってきますから。

伊東■なるほどねぇ。ますますメジャーリーグ的な感じだねぇ、このゲーム。メジャーでいうところの“ゼネラルマネージャー”になった気分になれるよね。とにかく欲しい選手をかき集めるっていっても、選手の枠っていうのは、各球団70人って決まっているから、例えば20人新しいヤツが欲しいっていったら、当然その20人分必ず放出しないとダメだからね。で、今のメジャーのチームっていうのは、オーナーがゼネラルマネージャーに対して、今年の総年俸はいくらいくらまでに抑えろって指示を出すんですよ。そうすると、ゼネラルマネージャーはその額の枠内でやりくりをするんです。昨年ワールドシリーズで優勝したマリーンズみたいに、今年は年俸の高いヤツをドンドントレードに出したり、カットしていったり、いろいろやっていって、最終的に言われた額内に収めるんですね。それを見事にこなせるのが、いいゼネラルマネージャーの条件なんですよ。もう、とにかくハッキリと予算が提示されて、その中でやりくりをするわけです。一番高いところだと、ヤンキースみたいに六千数百万ドルとかいう球団もあれば、パイレーツみたいに一千万ドルちょっとぐらいの球団もあるんですね。だから、ゼネラルマネージャーの判断で、こいつはいい選手なんだけど、年俸が高いからって、平気でボコボコとトレードなんかに出しちゃうんですよ。それこそが、メジャーのトレードの基本なんですね。だから、去年優勝したフロリダのマリーンズは、ワールドシリーズで勝ったにもかかわらずエースのピッチャーに、ファースト、レフト、センターまで全部トレードに出しちゃったんですよ。それで、海のものとも山のものともわからない若手選手を雇って、今年のチームにしてるんです。もうこうなると、たとえ昨年の優勝チームといえども、まるっきり違うチームに変わっちゃいますからね。

アメリカでは選手も経営者もドライなんだ

——選手のチームへの帰属意識っていうのは、メジャーではほとんどないんですか？

伊東■ないですね。そのへんはすごくメジャーの選手もドライですよ。自分を欲しいと言ってるチームがあるから、そっちへ行くなんて、日常茶飯事なんです。最近だと、1年の途中で、リーグをまたいで移籍したマーク・ワイヤーなんかは、ホームランキングを取れたのに、それすらも蹴っちゃってるんです。トータルで58本のホームランを打って、確かに一番ホームランを打っていたんですけど、前半7月31日までアメリカンリーグのアスレチックスに所属してて、後半はナショナルリーグに移籍したんですね。もうガンガンにホームランを打って、トータルで58本打ったのに、1年の途中でリーグをまたがって移籍していましたから、当然ホームランキングになるはずだったのに、各リーグでの個別の計算をされちゃって、結局ホームランキングにはなれなかったんですね。これは日本でも同じで、仮に松井がオールスターまで25本打って、その後パ・リーグに行って25本打ったとすると、合計50本を打ってても、他に40本とか打った選手がいれば、そいつがホームランキングになっちゃうんです。そのへん日本でそういうことをする選手はまだいませんけど、メジャーだと、選手達にあまりタイトルへのこだわりはな

ダイジェストで見れる試合中継シーンでも、パンチョ伊東氏の名解説ぶりが聞ける。3日間も録っただけあって、パターンも豊富。

「プロ野球チームもつくろう！」の企画担当。今回は、完成したゲームをパンチョ伊東さんにいろいろ指南してくれたぞ。

「野球つく」企画 **北川慶明**

サウンドディレクター 村崎弘史

セガデジタルメディア制作部所属。サウンドディレクションおよび実況収録などを担当。絶妙な音声のタイミングに注目。

いですからね。たとえホームランキングになれなかったとしても、それで、その選手自身の商品価値が落ちるわけではないですから。

――へー、そうなんですかぁ。

共感できる野茂の考えるプロ野球の将来像

北川■あ、ちなみにこの「野球つく」では、8月ギリギリまでトレードができるんで、一応リーグをまたいでも、合計の査定で評価することにしてますけどね。

――それと、FA宣言の資格についても、日本では本来9年なのが、このゲームでは3年に設定されているんですよね。そのへんも監修の野茂さんの考えが入ってて……。

村崎■そうですね。このゲームでは本当に選手の入れ替えが活発にできるようにということで、そうなってるんですが、実際日本の現在のシステムのままだと、9年も同じチームに拘束されたままだと、選手生命から見て、一番いい時期を逃しかねない。それでFA宣言については、3年でできるようになってるんですね。そのへんは、野茂さんの現在の野球に対しての考えでもありまして。

――そういう部分に関して、最近の日本のプロ野球選手って、どう感じているものなんですかね?

伊東■じつは、日本では、もう20年ぐらい前になると思うんですが、リーグ内のトレードは、球団どうしが決めたんだからしょうがないけど、リーグをまたぐトレードには、選手の同意書が必要な時期があったんです。例えばその選手が東京のチームから九州のチームに行くとなると、子供の学校の問題もあるし、生活環境もガラリと変わっちゃう。だから、選手の同意書も必要だったんですね。でも、最近は、東京・福岡間の移動なんて、飛行機で1時間ちょっとで気軽に行ける時代じゃないですか。昔は移動日も寝台車で中2日もあけないとダメだったのが、今じゃ簡単に移動できちゃいますから。だから移動日もあまり気にせずに、年間予定もボンボン組めるようになったし、地方との距離もそんなに感じなくなった。だから、かつてあった同意書のシステムも、今ではないんですよ。

村崎■逆に出してくれっていう選手も増えてきましたよね(笑)。チームのためどうこうというより、むしろ自分の活躍の場を求めて、あちこちに行くっていうほうが強い。

伊東■そうなんですよねぇ。だから、特定のチームに憧れて、そこじゃなきゃ行かないなんて言うのは、せいぜい学生ぐらいまでですよ。それと、実際、ドラフトなんか見てると、ドラフト1位で獲った選手は、日本の場合は、即戦力なんて考えてる場合が多いけれど、メジャーリーグの場合は即戦力なんて、全然考えてないわけ。1位の指名で獲っても、せいぜい鍛え上げてから、2~3年後の活躍を想定しているんです。だからね、このゲームって、野茂君の監修ということからかもしれないけど、見てると、すごくアメリカの感覚に近いところがあるよね。メジャーリーグの感覚にすごく近いし、それを管理するゼネラルマネージャーの醍醐味が味わえる感じがする。

――ちなみに、ゲーム中に出てくるドラフト会議のシーンをご覧になっての感想はいかがです?

伊東■いやあ、あれって、姓と名を別々に録ってあったんですけど、うまくつながるもんだねぇ……。いやぁビックリしたよ。やるねぇ。

村崎■ありがとうございます(笑)。

伊東■正直言うとね、僕は自分の声ってほとんど聞いたことないんですよ。というか、自分の声を聞くのって、すごく大嫌いなんです。だからね、ドラフト会議の時なんかあった日は、家にすぐに帰らないで、どっかでご飯を食べて、ちょっと一杯飲んでから深夜に帰ることにしてたの。今でこそ、自由にやらせてもらってますけど、もう24年間もあの司会をやってましたからね。新高輪プリンスホテルの会場に、球界のトップがズラリと椅子を並べるわけですよ。だけど、こっちはそれほど緊張してなくて、逆に来てるトップの人たちの方が緊張してる感じなの。それで、僕が一発目、紙を持って「第一回選択希望選手、読売、誰々……」って発した瞬間、張り詰めてた空気がパッと変わるんですね。凍った湖面の表面の薄氷にパーッと亀裂が走って行くみたいに、会場の緊張が解ける感じがするの。その時に「おー、みんな緊張してるなあ。もしかして、一番緊張してないのって、俺なんじゃないの(笑)?」みたいに感じてましたね。

村崎■でも、今回はもう「野球つく」は、あのパンチョさんのドラフトのときのセリフを聞いたときに、「よっしゃあ、これだ」って、もうなんか勝った気になりましたからね。本当にありがとうございました。

伊東■いやいや、これは本当にいいゲームですよ。どうせならこれ、セ・パ両リーグのコミッショナーの事務局とかに持ち込んでみるといいのに(笑)。30年ほど前には、エポック社の社長が、野球盤を持ってきてくれたことがあって、みんなで面白いって遊んでましたから(笑)。

北川■そうですね。今回は発売日がちょっと延びたせいで、逆に選手データもギリギリの最新版が入れられましたから、野球に興味のない人は野球の楽しさを、興味のある人は、野球采配の苦労をちょっとでもわかってもらえるとうれしいですよね。

(1月26日、セガ本社にて収録)

1年目 9月1週後半 8億2431万円
グッズNo.14 サインボール
開発終了!
憧れの選手のサインが入ったボールです
生産・販売コスト 1680万円
こんなグッズが完成しました。店頭に並べる商品が増えましたね

球団経営の醍醐味が実感できる「野球つく」。こうしたグッズ商品の収入も重要だとわかる。

Yボタン:コピー 投手
斎藤 雅樹 右 33歳
体力 変化 球威 制球 球速 140km/h
防御率3.00 0勝 1敗 セーブ 0
ベテランらしい確実な制球力と鋭い変化球を持っている好投手です。

有名な選手も時には切り捨て、次の世代に期待するのも経営手腕の見せどころ。有名OB選手が若返った形で登場するのも見逃せない。

対談を終えて このゲームはメジャー経営の醍醐味が味わえるよね

「僕は、球界に入るまでは、子供の頃から阪神のファンだったんですけど、プロ野球の世界で、長いこと役人をやってましたから、もう一切そういうファン心理というのはなくなっちゃったんですね。中立厳正な立場に立ってましたから。ドラフトでどこの球団が誰を指名しようと、僕の中ではもう全然なんとも感じなくなっちゃったんです。むしろ、実際このゲームでやってるような、球団の経営とかスカウトなんかの部分を見てきてましたから。そういう意味で、チームの経営から、球場の建設、選手の補強からドラフト、トレードに至るまで、これだけのものを網羅した野球ゲームっていうのは生まれて初めて見ましたね。だから、これをやることで、オーナーと球団代表と監督といった、まったく別々の人格をこれ1つで体験できるなんてすごいことだと思いますよ。もう、僕らが子供の頃にやってた野球ゲームとは全然次元の違う、究極の野球ゲーム、野球というものが持つ醍醐味を存分に味わうことができるゲームだと思いますね。僕も家に帰ったら、サターンをつなぎますよ(笑)」

タイガース
最初に、経営する球団を決めよう!どの球団がいい?

パンチョさんも子供の頃はファンだったという阪神を経営する苦労というのも、ファンには体験してほしいところだ。

とにかく満足げだったパンチョ伊東さん。メジャー通も唸る本格派の「野球つく」は必見だ。

SEGA SATURN PRESS!!

最新!!

NEW RELEASE TITLE 最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

最新サターンゲーム事情がすぐわかる。お役立ちの新作ソフト情報ページだ!!

P115 ……………………電車でGO!
P116 ……………………ファインドラブ2 ～The Simulation Game～
P117 ……………………ソルヴァイス
P117 ……………………ケリオトッセ!

発売間近!!

COMING SOON SOFT 発売直前のセガサターンタイトルを大紹介!

発売前の期待作をピックアップ!
ゲーム購入計画に役立ててね!!

P118 ……………………幻想水滸伝
P122 ……………………ウイニングポスト3
P124 ……………………プリンセスクエスト
P126 ……………………ナイル河の夜明け
P128 ……………………ワンダー3／アーケードギアーズ
P130 ……………………ツアーパーティー 卒業旅行にいこう
P132 ……………………SAVAKI

電車でGO!

NEW! 完成度 40%

●日本フレックス●5月下旬発売予定●5,800円●電車運転シミュレーション●全年齢推奨

電車の運転を体験できる新しいゲームがサターンにも登場。今回はアーケード版の写真で紹介。

プレイすると電車の運転席がとても気になる!?

本格派の電車運転シミュレーターとしてアーケードで人気を博した「電車でGO!」がいよいよサターンにも登場する。各種信号を守りながら制限時間内に次の駅まで到着する、と言うと簡単なことに思えるかもしれない。しかし、制限速度を守りながらダイヤ通りに運行するのはなかなか難しいもの。また、ホームの停車位置までのブレーキのかけ方などテクニカルな一面も持っているのだ。運転席からの風景もリアルで鉄道マニアも納得のできばえ。他のゲームにはない静かな「熱さ」を味わえるはずだ。

衝撃をおさえて、うまく貨物車両を連結するボーナスゲーム。

惰性を調節しながら停車位置に合わせる。ム、難しい。

トンネルに入る時や、人が回りにいる時は警笛を鳴らすのだ。

とにかくリアル!!

HOW TO 電車運転!!

ゲームでの電車運転の手順を簡単に紹介。これで、いつでも実際の電車を運転できる?

1 安全運転を心がけていってらっしゃい

全車両のドアが閉まったことを確認し、ブレーキを解除して出発進行! 十分加速するまでマスコンを引く。60km程度まで加速したらマスコンを戻し惰性で進む。

2 各種信号に気を配ろう

途中にはさまざまな信号が設置されている。登り・下りの勾配や、速度制限、警笛などに注意し、指示に沿って運転しよう。注意を怠ると減点の元になってしまうぞ。

3 速度を守って停車は確実に

駅が近づくと表示が出るのでブレーキで速度を調節、停車準備をする。とにかく惰性とブレーキの調節、タイミングが重要だ。構内での再加速は減点だぞ!

合格したら次の駅へ Let's Go!!

GO!GO! 働く電車!!

もちろん登場する電車はおなじみの車両ばかり。沿線には見覚えのある風景も見える?

山陰本線

亀岡~京都間を行く山陰本線。美しい自然に包まれたローカル路線。初心者向けだぞ。

京浜東北線

品川~横浜間を走る京浜東北線。都会の中を駆け抜けるだけあって、アクシデントも多い。

東海道本線

京都~大阪間の長い道のりを進む東海道本線。ゲーム中の最高速度を楽しめる区間なのだ。

山手線

そして誰もが知ってる都会の足、山手線。ゲーム中では東京~渋谷の内周りを走行する。

リアルな操作感を味わいたい アナタに朗報

アーケードでの操作は本物さながらのマスコン・ブレーキがリアルさを演出していた。やっぱり家でのプレイもあれぐらいリアルじゃなきゃ!と言う人のために、専用コントローラーも発売になるぞ。これで、さらにリアルな「電車でGO!」を楽しめるぞ!

「電車でGO!」専用コントローラー ¥5,800

※画面はアーケード版のものです

ファインドラブ2 ~The Simulation Game~

●ダイキ●今夏発売予定●価格未定●恋愛シミュレーション●18歳以上推奨

完成度 30%

前作のパズルから、恋愛シミュレーションに生まれ変わった本作。気になるあのコに急接近！

出演キャラクター10人が決定！ キミはどのコと恋愛する？

ファンからの熱烈な要望で、恋愛シミュレーションとして発売が決まったこの作品。ユーザーの人気投票で出演キャラクターも決まり、着々と開発も進行しているようだ。アーケードに逆移植された前作「ファインドラブ」は、パズルゲームだったので、今回、恋愛SLGとなったことにより、彼女たちの素顔に迫ることができるのだ。君は魅力的な彼女たちとの愛を見つけられるかな？

グランプリ 生沢杏子

準グランプリ 吉野友美

準グランプリ 沢田美奈子

榊原千春

小泉瞳

本城ありさ

グランプリを勝ち抜いた10人の制服美少女！

石田渚

高梨直子

有森恵

浅見純子

NEWS! ファンディスクもスタンバイ！

「〜The Simulation Game〜」の発売に先駆け、5月21日に「Find Love2〜The Prologue〜」の発売が決定！これは、10人の女の子の笑顔に会えるファンディスク。盛りだくさんの内容で3,300円という価格はうれしい限りだ。3万枚限定なので、今から予約しておこう。

PRESENT! キーチェーン&トレーディングカード アナタにあ・げ・る

さまざまなグッズの発売を控えている「ファインドラブ」。今回はキーチェーンフィギュアを3名様に、トレーディングカードを5名様にプレゼント！ ハガキに住所、氏名、希望商品を明記し、〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク セガサターンマガジン「ファインドラブグッズ」係までお送りください。

ソルヴァイス

●アルトロン●5月発売予定●価格未定●アクションRPG●全年齢推奨

完成度 70%

カード集めの楽しみと、100層からなるダンジョンでの緊張感をミックスしたアクションRPG。

「ルーン使い」がカードに封じ込まれし強力な魔力を解き放つ

見知らぬ3人の闘士に養父を殺された主人公が、仇討ちのために彼らに挑戦していく……。クエストモードのダンジョンでアイテムやカードを集め、デュエルモードの闘技場でランキング上位を目指すアクションRPGだ。カードには魔力が封じ込められていて、クエスト、デュエルの両モードで使うことができるぞ。

入るたびに形の違うダンジョン

アイテムやカードを集めるために、複雑なダンジョンに挑戦する。

ダンジョン内は、さまざまなトラップやモンスターが待ちうけている。

カード集め

楽しみのひとつであるカードコレクション。セガサターン本体の内蔵時計を使った特殊な試みがされている。

カードの魔力

手に入るカードは800種類以上。カードにはさまざまな魔力が封じ込められており、魔法を使ったり、モンスターを召喚できるのだ。入手条件の厳しいレアカードもある。

ケリオトッセ!

●増田屋コーポレーション●5月28日発売●4,800円●アクション●マルチターミナル6対応●全年齢推奨

完成度 85%

各キャラクターの特殊能力をうまく使いながら、対戦相手を蹴り落とす痛快3Dアクションだ！

単純明解･気分爽快の無差別蹴りゲー!!

蹴って蹴って蹴りまくる、愉快痛快な3Dアクションゲーム「ケリオトッセ」。内容は、さまざまな趣向を凝らしたステージでプレイヤーを含む4人のキャラクターで蹴りあうというもの。対戦相手を全員ステージ外に落とし、最後に生き残った者が勝者となるのだ。操作も簡単なので、対戦で盛り上がること間違いなし！　キャラクターの声は青野武、冬馬由美ら豪華声優陣が演じているぞ。

ステージもさまざま

氷のステージでは滑ってうまく移動できないなど、ステージ上はいろいろな障害物や仕掛けでいっぱい。

とにかくガンガン蹴れ!!

空を飛んでるキャラもいる。一体どうやって蹴り落とすのか、気になるところだね。

元気いっぱいのキャラクターがステージせましと大暴れ!!

登場するキャラクターは全部で21人。それぞれ違った特殊能力を持っており、多種多様な攻撃ができる。最大4人までの同時対戦が可能なので、いろいろなキャラで対戦して盛り上がろう！

帝国に抵抗を続けた

ひと味違う「幻想水滸伝」のシナリオに注目！

帝国将軍の息子として生まれ、周りからは「ぼっちゃん」と呼ばれて育った主人公。プレイヤーの分身である彼は、自分の目と耳で今起こっている真実を知り、反帝国組織の解放軍と接触することによって、「父は父、僕は僕だ」という１つの決断を下す。「幻想水滸伝」は少年の成長物語であるとともに、軍を組織するうえで生じるさまざまな人間ドラマが非常に味わい深い作品である。多くの仲間を束ねる難しさに悩む場面あり、生き生きとしたキャラたちが放つユーモアありと、イベントの１つひとつに見るべきところは多い。今回はシステム解説を交え、前回から続くストーリーを一気に紹介していく。ただの魔物退治に終わらない物語の流れに注目してほしい。

厳しい体験をしながら解放軍は成長していく。

多くの民衆を導く責任感が重くのしかかる。

POINT 各キャラの攻撃に備わる射程という特性

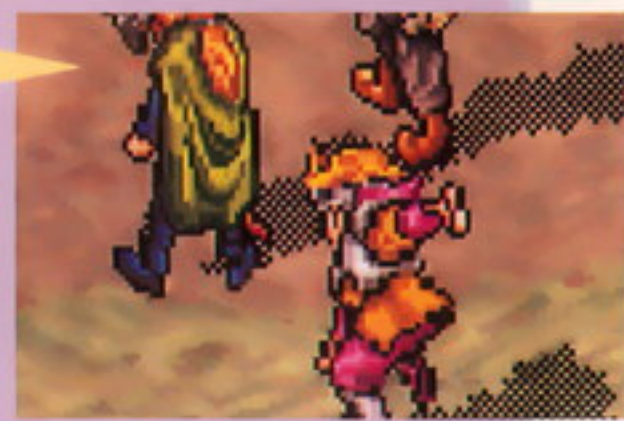
近距離

自分が前列に並んだ状態で、前列にいる敵のみを攻撃できる。剣や斧がこのタイプ。

中距離

自分が後列にいても敵を攻撃できる。狙える相手は前列のみ。棒や槍などが対象。

遠距離

手裏剣、弓矢といった飛び道具を使うため、位置に関係なく相手を攻撃できる。

武器はかじやで強化する

武器は各キャラ固有で、かじやで徐々に強化していく。武器レベルが上がると、武器名も変化。

幻想水滸伝™

GENSO SUIKODEN

帝国への忠誠を捨て、正義を貫く戦いへ!!

完成度 97%

●コナミ
●4月30日発売●3,800円
●RPG●１人プレイのみ
●全年齢推奨

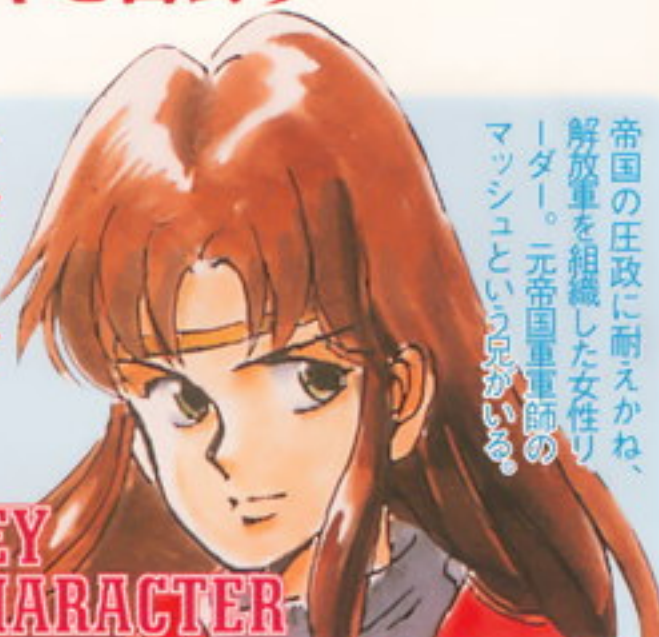
メーカーから一言 発売日に関してですが申し訳ありません。また遅れてしまいましたが、きっと皆さんの満足のいくものに仕上げます。もう少しだけお待ちください。価格も安くなって、より買いやすくなっていますので、多くの方に遊んでいただきたいです。（広報・江澤）

発売日は延びたが、価格は正式決定！　驚くべきことに、3,800円という低価格でリリースされるのだ。すでにPS版を遊んだ人も、サターン版を待ちこがれているユーザーも、大幅にグレードアップした「幻想」の世界にめいっぱい期待を寄せてほしい!!

解放軍がいよいよ始動する

1 逃亡した主人公らは解放軍と出会う

親友から紋章を授かった主人公は、その力を奪おうとする者たちに追われるはめに。だが絶体の窮地で解放軍に救出され、帝都脱出に成功する。

解放軍リーダーは帝国にいられなくなった主人公をかくまう。

オデッサ

帝国の圧政に耐えかね、解放軍を組織した女性リーダー。元帝国軍軍師のマッシュという兄がいる。

KEY CHARACTER

2 トラン湖の城を本拠地にする

帝国軍の襲撃をよって、リーダーのオデッサは命を落としてしまう。主人公は自らが次のリーダーになることを決意し、廃墟の城を解放軍の新たな本拠地に定める。

廃墟の敵を倒すと本拠地が手に入る。

POINT 3種類あるバトルのシステム

本作は通常の戦闘に加え、一騎討ち、戦争という3種類のバトルがある。その中でも戦争は、仲間の能力の使い方が勝利のカギを握り、いかにして敵の動きを読んだ攻撃を仕掛けるかがポイント。操作自体は簡単だが、単純にキャラの強さだけでは勝てないのだ。

戦争

基本的な攻撃は突撃、弓矢、魔法の3パターン。これらはジャンケンのように相性があり、敵に勝つ攻撃を選んで相手の兵を減らしていく。

戦闘

フィールドやダンジョンを移動中、敵と遭遇すればこの戦闘シーンに突入する。パーティーに参加できるのは最大6人まで。

一騎討ち

重要人物同士の戦いは1対1で行われる。相手を打ち負かす攻撃を繰り出そう。

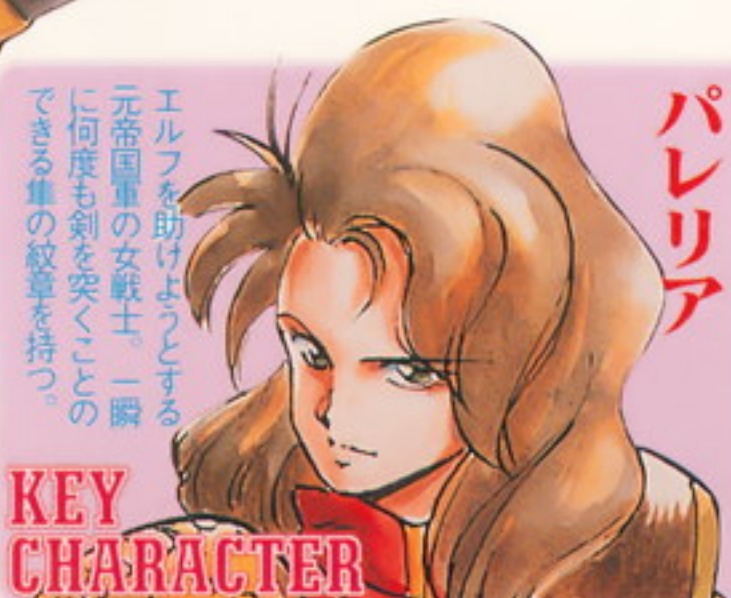
POINT 仲間を増やすと城が発展

解放軍の本拠地となる城は、仲間の数に比例して増築されていく。世界に散らばる技術者を見つけ、城に多くの設備を作るのも楽しみの1つだ。

宿屋のおかみを解放軍にスカウト。

本拠地に宿屋ができた。宿泊はタダ。

3 異種族と手をとりあって初めての攻城戦に臨む

エルフの若者が解放軍に運んだ情報を基に、主人公らは帝国軍の兵器調査に乗り出す。その結果、クワンダ・ロスマン将軍が、すべてを焼き払う焦魔鏡を悪用していることが判明。主人公は異種族とともに力を合わせ、バンヌ・ヤクタ城の攻略に挑む。

パレリア

エルフを助けようとする元帝国軍の女戦士。一瞬に何度も剣を突くことのできる隼の紋章を持つ。

KEY CHARACTER

エルフの森を焼き打ちした張本人、クワンダ・ロスマンが登場。

帝国5大将軍の1人が姿を現す…

KONAMI
KCE SAPPORO

KCE札幌
KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT SAPPORO

サターン版「幻想水滸伝」移植作業は、北海道に開発部があるKCE札幌のチームが担当した。写真は左が廣下社長、右が開発部長の中村氏である。

SPECIAL INTERVIEW

「幻想」の持ち味シナリオの良さを

幻想水滸伝開発者インタビュー

移植作業が完了し、108人の英傑が駆ける舞台がいよいよ整った。そこで、移植を担当したKCE札幌を代表し、グラフィック、ムービー演出などを手がけた小野口氏に再度ご登場いただき、現場の声をうかがってみることにした。

オリジナル版チームと何度もやり取りをした

——今回のサターン版の移植作業に際しては、オリジナルの制作チームからもさまざまな指示があったそうですが。

小野口　サターン版制作に当たっては、もちろん"完全移植"が前提にありました。ただ、追加要素についてのアイデアは、ほとんど僕を含めた移植チームから提案したんです。僕自身はグラフィックとムービーの演出を主に担当させてもらっていたのですが、それ以外にもシナリオの追加要素などを考えました。それらの新アイデアをオリジナルの制作チームに送って検討してもらうという形で進めていたんです。話だけのやり取りだけではどうしても伝わらなくて、時には、素材を作って東京に持っていき、実際に見てもらったこともありましたね。オリジナルの制作チームとは何度もキャッチボールをして、協力し合いながら作り上げたという感じですね。

——移植チーム側から出た変更のアイデアにはどんなものがあったのですか？

小野口　ミニゲームの変更と、追加イベント、そしてムービーなどですね。ただ開発を進めていくと欲がどんどん出てきますので、あとからここを変えたいという意見が山ほど出て困りました（笑）。細かいところでは、踊り娘のミーナというキャラクターがいるんですが、PS版では仲間にした後、2度と踊りを見られなかったんです。これを、せっかくだから本拠地で待機しているミーナに話しかけたら踊ってくれるようにしたりとか。

——"オープニングを新しくしたい"という提案も移植チームから？

小野口　そうですね。サターンは別のアプローチがあるだろうと考えて、ゲーム内のグラフィックを極力使わないムービーに仕上げてみたんです。とりあえず、テスト版を作ったんですが、PS版のキャラクターデザイナーにも絵を描き下ろしてもらえることになって、本格的にいけるぞ！　と。秋のゲームショウではすごい反響があって、ユーザーのリアクションを見るのが楽しかったですよ。

——魔法を使用した時の効果が大幅に描き直されていますが、これはハードの特性に合わせたのでしょうか。

小野口　いや、魔法グラフィックについては最初からリメイクしようと決めていたんですよ。グラフィック担当とプログラマーが組んだ「魔法班」まで結成されたくらいですから。何度も手を加えていっただけあって、結構派手な仕上がりになり、非常に安心しています。

——ミニゲームの部分は、すべてリニューアルされていますよね。

小野口　正直言えば、PS版のミニゲームはあれで完成されていて、あのままでも良かったと思うんです。ただ、僕たちとしてはもう少しギャンブル要素を上げたかったんです。個人的には、サイコロのゲームはパチスロやパチンコのノリで確率計算が入ってくるものをやりたいなと（笑）。すでにPS版を遊んだ方にも、サターン版もほしいと思われるようにしたいと常に考えていましたから、追加部分はかなりこだわって作りましたね。

サターン版の本拠地は追加要素の宝庫

——自分の部屋で猫が飼えたり、コロシアムが作られたりと、本拠地関連でのイベントが増えたのは、何か理由が？

小野口　はい、コロシアムや追加イベントですね。このへんの詳細はまだ言えないのですが、「幻想」の主人公は戦いやイベントがあまりにも連続して起こり、アイラムかメンバーチェンジ以外に本拠地に戻る機会が少ないんですよ。そこで自分の部屋でやすらぐひとときがあってもいいんじゃないかなと。そんな点から、

KEY WORD 7 サターン版 幻想水滸伝 GENSO SUIKODEN を知るキーワード

1 オープニングムービー

水彩イラストとCGが鮮やかなサターン版オリジナルのオープニング。戦闘画面が次々と映し出されるPS版に比べ、キャラの魅力や透明感のある世界に焦点を当てた構成で、より華やかさが強調された。

2 戦争イベント

コイン、サイコロ、カードの3種。勝てばお金が儲かり、ディーラーが仲間になる。

3 戦闘シーン

PS版とはキャラの色が若干異なるそうだが、比べても遜色のないグラフィックだ。

であるリズムと高純度で再現する

やすらぐひとときが欲しくて本拠地関連の追加要素を増やすことに

自分の部屋に猫がいたらほのぼのできるかもって思ったんです。お風呂ができているのも同じような発想だったみたいですね。ボツになったものでは、猫も戦闘に参加できればいいんじゃないか、あるいはフィールドについてきたら面白いかも、といろいろな意見が出たんです。あと、重要なイベントの度に本拠地にいる一部のキャラのセリフが変わるんですよ。PS版を知っている人は、その違いを確認するのも面白いんじゃないかな。何かあった時はマメに本拠地に帰って、いろいろなキャラに話しかけてみてほしいですね。

――現在、サターン版の制作作業はほぼ完了しているということですが、作業中、何か苦労した点はありますか?

小野口　やはりRPG作りの厳しさを改めて思い知らされましたね。「幻想」は、戦闘を例にしても普通の戦闘と戦争イベント、一騎討ちというように、結構いろいろな要素が満載でしたから。それに何といっても味方キャラが108人もいる。色をPS版と違和感のないように修正するのはうまくいきましたが、どれもプログラムやデータを使い回せばいいわけでもなく、全部作ってバランスを合わせるというのがやはり大変でした。だから、デバック作業でも苦労しましたし(笑)。

ゲーム独自のリズムをそのまま大事にした

――PS版と比べてゲームの難易度は変わっているのでしょうか?

小野口　戦闘バランスそのものは変えていません。それは最初にPS版のディレクターともよく話し合って決めたことなんですよ。ゲームにはそれぞれの「リズム」というものがある。RPGにもまた、それぞれのRPGのリズムがあるものなんです。「幻想」にも独特のテンポがあるんですね。だから、そのテンポを崩さないでいこうと。確かに、PS版の「幻想」は非常にサクサクと進めますし、煩わしいレベル上げはほとんどないんです。でも、だからこそイベントに全神経を集中できる作りだったと思うんです。戦闘の難易度が低く、意外とあっさり終わちゃうんじゃないか、という話も聞くんですけど、そのストレスのなさがかえって「幻想」のいい特徴になっているとも思うんですよ。僕は当然ながら内容を知っていて、何度もプレイしたんですけれど、いまだにいいセリフの部分でじわっとくることがありますからね。「大きな目的を達成するには何人かの犠牲は仕方ない」と、戦争の冷酷さというテーマを語っているのに、ゲームとしてはすごくとっつきやすい雰囲気の世界観を持っている。いちユーザーとして客観的に見ても、「幻想」はすごく完成度の高いシナリオだと感じます。ですから、とにかく多くの人たちにこのRPGを楽しんでいただけたらいいですね。

小野口 洋氏 HIROSHI ONOGUCHI
KCE札幌　開発部　デザイナー
「RPGを制作するのは今回が初めてだが、昔からRPGというジャンルが好きでやってみたかった」と語る。

4 戦争イベント

帝国軍 6400人　解放軍 6225人
解放軍リーダー　突撃攻撃力 26

大規模な戦いを行っている手ごたえがある戦争。仲間に負傷者や戦死者が出ることも。

5 魔法グラフィック

魔法の効果グラフィックはほとんどがアレンジ、または完全に新しくなっている。

6 本拠地

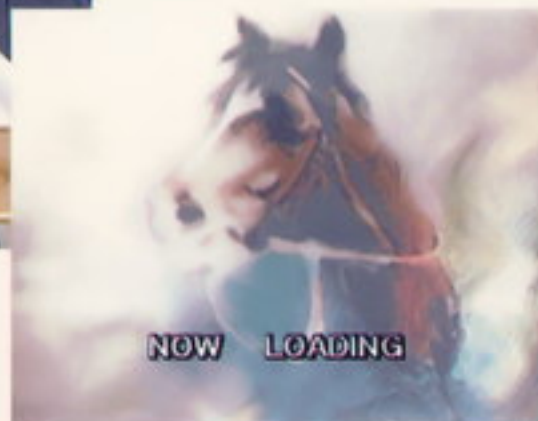
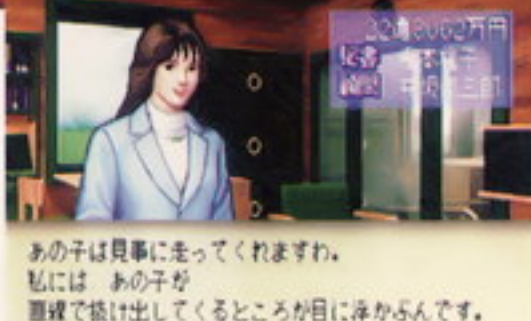
バルカス
「おう　おう
ひさしぶりだぜサタマガ
おたがい　生きのびたらしいな。」

パーティーに加わらない仲間が待機している本拠地。内部には多くの施設がある。

7 108人のキャラクター

クレオ
「グレミオ，ぼっちゃんのさめたことだ。
やはり，わたしたちとは
器がちがうようだ。　うれしいね。」

仲間はまさに老若男女の顔ぶれ。探し出すのが非常に難しいキャラもいるらしい。

Winning Post 3
ウイニングポスト

馬券を買ってレースを見るだけではわからない物語がある。ライバルとの宿命の対決。牧場で生まれた馬がダービーを勝つまでの成長物語。血統の因縁──。本作はそんな競馬のドラマを実感できる馬主SLGだ。

完成度100%

●光栄
●4月2日発売予定●6,800円
●競馬シミュレーション
●1人用●全年齢推奨

メーカーから一言
デビューまであとわずか、「ウイポ3」です。本作の目玉はやっぱり血統。現役時代に大活躍した種牡馬と一緒に、栄光のサイアーラインを作り出してくださいね。そしてそして、恒例のウイニングカップも準備中！賞金めざして、今から予習あるのみ！（広報・矢澤）

競馬、それは永遠に続くドラマ

1頭の馬が引退しターフを去っても競馬は終わらない。優秀な成績を残した馬は種牡馬・繁殖牝馬となり、子や孫に夢をつないでいく。それもまた、競馬の魅力なのだ。

目標その1・サイアーラインの構築

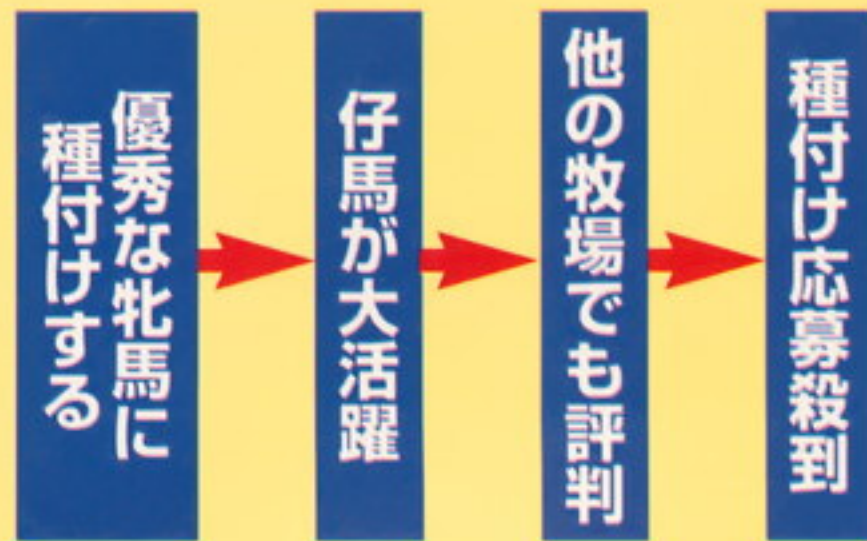
“サイアーラインの構築”なんていうと、ものすごい大事業のような感じがするけど、要するに“自分の所有する種牡馬の子孫を繁栄させること”だと考えればいい。本作ではゲームスタート時に、種牡馬と繁殖牝馬を一頭ずつ選択して所有することができる。その2頭の子供を活躍させて、自分の種牡馬の名声を高めれば、他の牧場からも種付けの応募が殺到する。また、産駒から種牡馬になる馬が出れば、孫の代へと血を受け継ぐことができる。こうして“サイアーライン”が広がっていくのだ。

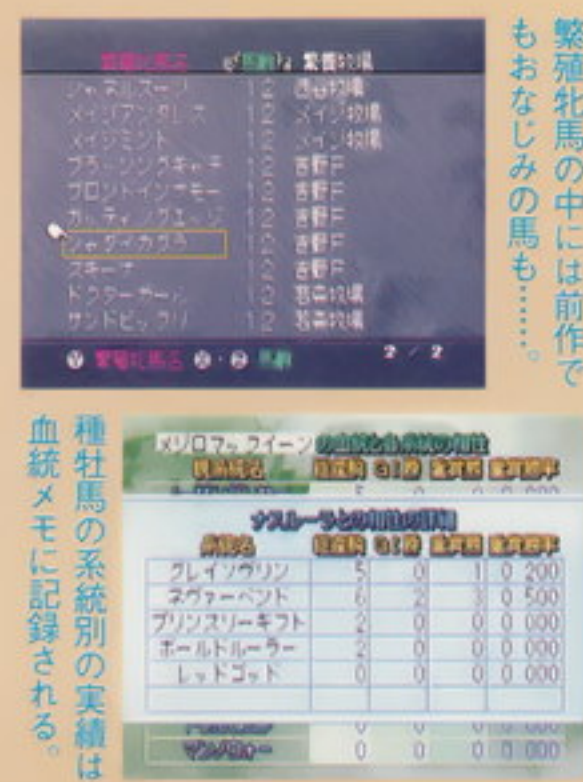
サイアーラインを広げる方法

優秀な牝馬に種付けする → 仔馬が大活躍 → 他の牧場でも評判 → 種付け応募殺到

自分で所有する種牡馬は、実在の名馬の中から選択。なじみのある馬ばっかりだぞ。

繁殖牝馬の中には前作でもおなじみの馬も……。

種牡馬の系統別の実績は血統メモに記録される。

好きな種牡馬を選べる!!

繁殖牝馬には他の牧場の種牡馬を種付けすることもできる。他系統の血も活用していこう。

選択可能な種牡馬

オグリキャップ	トロットサンダー
タイキブリザード	ダンスインザダーク
ビワハヤヒデ	サクラローレル
サクラチトセオー	トウカイテイオー
ミホノブルボン	……その他多数

1分でわかるWP3 サイアーライン

“サイアー”とは「種牡馬（※父親になる男馬。種馬）」のこと。そして、“ライン”は「血統・家系」のこと。つまり“サイアーライン”とは「種牡馬の家系」とか「父系」とかいう意味になる。競馬は“優勝劣敗”の世界なので、優秀な馬だけが子孫を残すことを許される。そして、その中でも特に強くて速い仔馬を生み出した種牡馬は、当然、人気種牡馬としてたくさんの子孫を残すことができるのだ。

こうして多くの子孫を残した種牡馬の産駒は、例えば“ノーザンダンサー系”などというように、その種牡馬の名を冠した系統名で呼ばれる。「WP3」の目的は、自分の所有する種牡馬を“○○系”という系統名で呼ばれるような種牡馬に成長させることなのだ。

強い馬は自分ひとりじゃ育てられない

前作「ウイニングポスト2」と同様に、馬を生産し育成していくために大切なのは、馬主を支えるスタッフの存在である。本作では、競馬に詳しくない人でも彼らの助言に耳を傾ければほとんど自動的にゲームを進められるようになっているのだ。

騎手

武豊、岡部幸雄、横山典弘、大西直宏など、実在の騎手は26名が登場する。フリーの騎手もいるが、厩舎に所属していることも。

牧場経営を支えてくれる人々

秘書

ゲーム全般についてアドバイスする。スタート時に選択可能。

自牧場長

プレイヤーの牧場の責任者。生産についてのアドバイスをする。

調教師

馬をレースに出すために、調教やレースの出馬登録をする。

顧問

血統面でアドバイスする。前作では秘書をしていた面々が登場。

馬とのふれあい

プレイヤーの事務所は牧場の中にあるらしく、窓の向こう側に馬を放牧させることができる。しかも、馬を窓のすぐ近くまで呼んで、なでたり、ニンジンやリンゴをあげたりできるのだ。

ちなみに、触れ合うことができるのは牧場で育成中の仔馬だけだ。

育成

今回の第一の目標は"サイアーラインの構築"なので、育成には関わらない。愛馬の成長を見守ることが唯一の仕事だ。

産駒の誕生

新しい生命の誕生。どんな仔が生まれてくるのだろうか……。ちなみに、2歳馬までなら売り買いが可能だ。

目標その2・強い馬を生産

大レースを勝ちまくり、ガンガン稼いでくれるような馬を持ってみたい！　これは競馬好きの人間ならば誰でも思うこと。もちろん、本作でも強い馬を持つことは極めて重要である。

競走馬は他の牧場から購入することもできるが、基本的には自分の牧場で生産するものと考えていい。本作ではゲームスタート時から自分の牧場を所有できるので、最初から好きな配合の馬を生産できるのだ。産駒の能力には"血の相性"や"血統別特性"など様々な要因が影響する。慎重に考えて配合しよう。

平日コマンド

前作と違い、調教は完全に調教師に任せることになったので、平日にすることとは主にローテーションの決定だ。また、種付けや馬の売買など、生産に関係することも平日に行われる。また、厩舎にいる調教師や牧場を小まめに訪問することも忘れてはならない。

1分でわかるWP3 海外遠征

元日から大みそかまで、日本のどこかで競馬は必ず開催されている。それなのに、毎年のように海外のレースへ日本の馬が遠征して行くのはなぜなのか。

理由その1。名声を得るため。日本の競馬は、ヨーロッパや北米にくらべて歴史が浅いので、レベル的にもかなり差をつけられている。凱旋門賞のような大レースを勝つことは日本競馬界の悲願なのだ。

理由その2。チャンスを広げるため。日本で出走するレースが限られている外国産馬や、大きいレースの数が少ないダート競馬を得意とする馬が、条件の合うレースを求めて海外を狙うというものだ。

遠征は馬への負担が大きいため、否定的な意見も多いが、ゲーム中では積極的に遠征したほうがいい。

Race［レース］

競馬の開催日（土・日）には競馬場へ行って、レースを観戦する（スキップすることも可能）。自分の出走するレースでは、他の馬主とどちらの馬が勝つかの賭けをすることもできる。

競馬、それは夢を追うこと

ゴール前、3馬身、4馬身と差を広げ、他馬を突き放してゴールへ。観客の歓声の中、また新たなる伝説が生まれた―。強い馬を所有すること。それは馬主の永遠の夢。

宝玉盗難の陰にひそむ怪しい人物

ディルマ法王国の国宝「宝玉」は、王位継承者であるタピオカ王子の隠し部屋に安置されていた。しかしある夜、眠っている王子を尻目に易々と宝玉を持ち出した黒いローブの女がいた。怪しいオーラさえ放つこの女の正体は、やはり５人のプリンセスの１人なのか!? 真相を確かめるべく、剣士ウィローは城内や街中の人々に聞き込みを続けていたが……？

ウイロー(男)ウィル(女)の使い分けが重要だ

捜査ノートを活用！

休む
まだ頑張る
変身する

上の写真のような画面が出たら、「変身する」を選択。同時にムービーが流れるぞ!!

男→女チェンジの場合、すぎやま氏の手による美しい変身シーンがムービーで流れるぞ。ラブリーなウィルにドキドキ！

ウィローが王国にやってきた時に、身に付けた特殊能力、それはある生き物の力を借りて男女の性別を自由にチェンジできる能力だ。人々の証言はウィロー（男）の時とウィル（女）の時では内容が違うことがある。また、重要な人物が登場しないこともあるので、話が進まなくなったりしたら即チェンジ！　男、あるいは女になって再度証言を聞きに行ってみよう。チェンジは基本的にお城にある自分の部屋でしかできない。机のそばにある「捜査ノート」を見ると、チェンジの項目があるので、それを実行だ。

プリンセスクエスト Princess Quest

完成度 100%

●インクリメントP●３月19日発売
●5,900円(特別限定版)／5,800円(通常版)
●ロールプレイングゲーム
●全年齢推奨●１人プレイのみ

メーカーから一言　ついに日の目を見ます「プリンセスクエスト」！　すぎやまGENSHO氏のキュートで華麗なキャラが20人以上も登場して動きまくり!!　もちろん声優陣も超豪華!!!　さらに、ゲームはミステリータッチのRPG。これは、最後まであなたを離さないですよ。

5人の過激でカワイイ王女さまたちと、盗難事件解決のため派遣されたちょっとイイ男剣士、ウィローの活躍を描く、ミステリータッチRPGがこの「プリンセスクエスト」。今回は、今までの紹介とは趣を変えて、事件解決のために捜査方法をレクチャーしよう。これで少しは真相に近づくことができるかも!?

3Dダンジョン内には敵が出現！

捜査を進めて行く上で、必ず入らなければならないのがこの3Dダンジョン、「精霊宮」だ。ディルマ法王国を守護する精霊が住むといわれるだけあって、かなりの広さを持っている。もちろん、ダンジョンというからにはモンスターが出現する。レベルや経験値の概念がないだけに、思わぬ強い敵に出会ったらピンチ！　また階層によって魔法しか効かない敵なども出るので、周りの看板などをよく見よう。

画面の右上には自分の位置がわかるマップが常に表示されるので安心して進める。

あちこちに看板が立っているので、よく読んでヒントをつかもう。

セーブ、回復はこまめに！

このゲームには経験値やレベルアップがない。各種パラメーターは、街やイベントで手に入れるアイテムや武器、防具を装備することで上げるのだ。また体力、マジックポイントの回復は街のショップで売っている回復アイテムを購入し、自分に使用することで可能となる。ダンジョンで体力がなくなれば即ゲームオーバーなので、セーブ、回復はこまめに行なっておいて損はないぞ。

ショップでは回復アイテムの他にパラメーターをアップさせるものや、攻撃アイテムまで販売している。

プールイベントも男女で変わる!?

またまたきましたプールコーナー。ここでは男女チェンジでこのムフフイベントが変わる事実を公開しちゃいましょう。ウィローのときはやっぱり嫌がられるけど、ウィルの姿なら、同性なのでかなり気を許してくれる。これを利用しない手はないよね！

ウィローのとき

マロンとシェリーの入浴現場に侵入しちゃったウィロー。殴られちゃいました。

ウィルのとき

でもウィルなら一緒に楽しく水遊びを楽しめちゃう！　君はどっちがお好み？

城内、街中をくまなくチェックせよ！

さて、捜査の基本はやっぱり聞き込み。前にも述べたように、ここは男女チェンジを活用しながら地道に話を聞こう。時には思わぬイベントに遭遇することもある。このゲームでは、直接本筋とは関係のない、サービスイベントがかなり用意されているので、聞きもらすと損しちゃうかも!?　また城→街を丹念に往復するのも重要。大事な証人が移動することもあるからね。根気がモノをいうぞ。

ジェラードを探してウィルで調査。王子にも聞き込み。

捜査の結果、ミルフィーユが怪しい。追いかけるか？

宿屋のオヤジにウィルで聞き込みするとセクハラ事件発生！　でも、逆にオヤジをとっちめてアイテムをゲットできたぞ。

王女たちの怪しい行動を追及

各目撃者の話を総合すると、事件当夜目撃されたジェラードとミルフィーユ姫がやはり怪しい。１人ひとりの行動を丹念にチェック、追跡していくうちに怪しい黒いローブの女に遭遇！　そして、そばにいたジェラードと戦闘する羽目になったウィロー。辛くも勝利するが怪しい女は逃げてしまう。我に返ったジェラードから事件当夜の事情を聞き、誤解は解ける。このように各王女たちの行動を探って真相に近づこう。

態度が豹変し、我を失っているようにも見える。不可抗力とはいえ王女と戦うことになる。

犯人を追いつめろ!!

ナイル ナイル河の夜明け

エジプトの栄光をその手でつかめ!

紀元前のエジプトを舞台に、首都メンフィスを発展させ、長い年月をかけて周辺国を統一。最終的にはエジプトを大国家へと成長させていくシミュレーションが登場。経済、文明、軍備という3つの要素を調整しつつ、きびしい他国の侵略をしのぎ、エジプトを世界の覇者へと導けるか!?

経済が安定すると

都市建設

住民を増やし、経済を安定させる

プレイヤーはエジプト国家の最高権力者「ファラオ(国王)」となって采配をふるい、まずは首都であるメンフィスの街を発展させていく。街には最初、王宮がポツンとあるだけなので、経済の安定を図る

序盤で整えておきたい設備

交易所 レベル3
状態 :完成
老朽度:31(-0)
経費 : 100U/月
繁栄度:19
売上額: 3762U/月
建物の修理

交易所

交易所を作っておくと「繁栄度」という数値が上がっていく。この繁栄度が低いと、ほかの設備を作れない。まずは地道に。

文明発展

教育・技術を発展させたい

経済が安定してくると、次に発展させたいのが「文明」だ。この数値を上げないと、重要な施設の多くが建設不可能になってしまう。文明は繁栄度、技術度、教育度の数値が上がるとともに上昇。教育度は「学校」などの教育施設を建設すれば上がっていく。学校にもレベルがあり、レベルが上がればより多くの教育数値を上昇させることができる。レベルはその学校に毎月支払う「経費」の額によって、上昇するスピードが違ってくるが、ほかの経費との兼ね合いもあるので経費配分は慎重に行いたいところだ。

教育が充実すれば、次に技術を国民に習得させたいと思うのがファラオ心(!?)。これは各種「工場」を作ることで実現可能だ。予算に余裕があったら(またはヤリクリして)工芸品工場や武器工場を作ってあげよう。経費をつぎ込めば技術もどんどん上がっていく。

高等教育所 レベル2
状態 :完成
老朽度:49(-0)
経費 : 50U/月
教育度:31
建物の修理

学校

最初は「初等学校」くらいしか作れないが、文明度が上がってくれば「中学」「高校」も作れるようになる。当然、高位のほうが教育度の上昇は大。

工芸品工場 レベル2
状態 :完成
老朽度:48(-0)
経費 : 50U/月
技術度:29
特産物:パピルス 29
建物の修理

工場

工場には「工芸品」「武器」がある。工芸品は特産品の生産率を上げ、経済に貢献。武器は軍備を充実させてくれる。経費は多めのほうが効果が高い。

侵略される

CHECK POINT はげしい世代交代

ゲームで重要な位置を占める将軍やファラオは、あっという間に世代交代してしまう。とくにファラオの世代交代は「王家の泉」という数値を減少させてしまう。この泉が枯れるとゲームオーバーなので要注意。

テシ 年齢:52
レベル:15 体力:81
武力:23 知力:28
カリスマ:35 忠誠:0
特技:戦闘 行動:無 前の画面へ
将軍を選んで下さい

将軍は司令所や養成所があれば補充が可能だ。優秀な人材がほしい。

完成度 100%

●ビクター/パックインソフト
●発売中(3月5日発売)●6,800円
●シミュレーション
●全年齢推奨

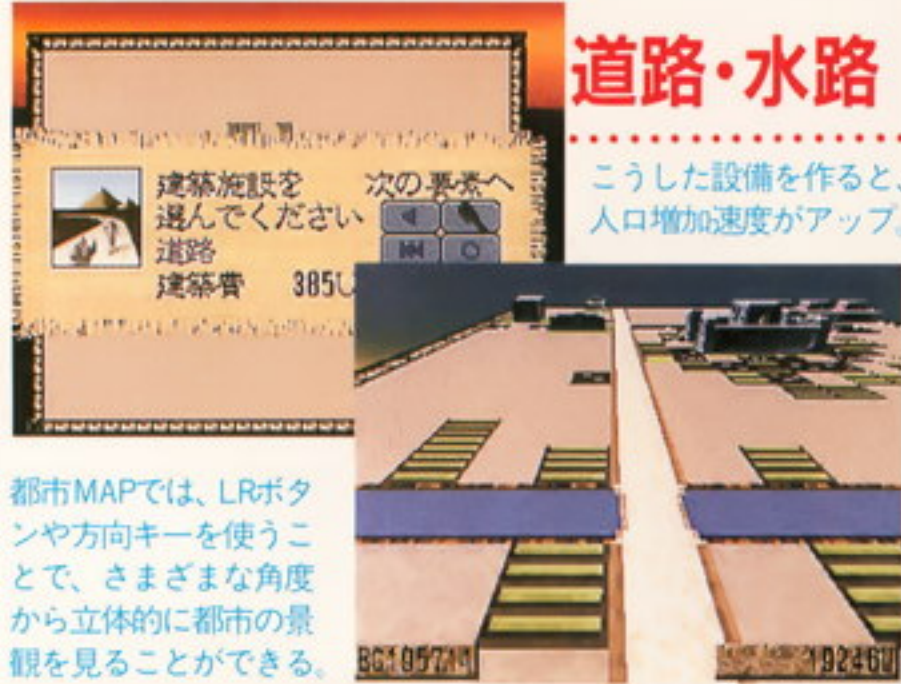
メーカーから一言

本当にひさしぶりのシミュレーション大作です。「三国志」の原点の企画にもたずさわった福津 浩氏が、3年の歳月を費やしたタイトルであり、シミュレーションファンには、ぜひ体験してもらいたい内容となっています。 (プロデューサー 大野)

ための交易所など、民間施設を充実させよう。国家予算は毎年1月に決算を迎えるが、その際、国庫がマイナスだと即ゲームオーバーに……。税収を増やすには住民の数を増やすのが一番手っ取り早いので、まずは道路や水路を作ろう。すると周りに住宅や農園が増え、結果、住民も増加する。交易所なども経済の活発化に役立つ。

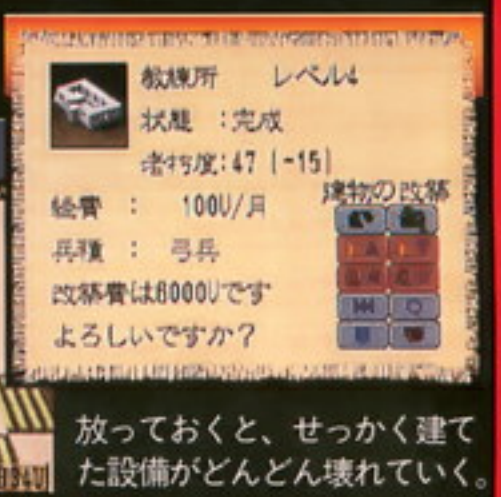
道路・水路

こうした設備を作ると、人口増加速度がアップ。

都市MAPでは、LRボタンや方向キーを使うことで、さまざまな角度から立体的に都市の景観を見ることができる。

CHECK POINT 建造物の耐久度は要チェック！

せっかく建てた設備だけど、建てただけじゃ安心できない。なんと設備には「耐久度」という数値があり、この数値が一定値をこえると建物は自然に壊れてしまう。これを防ぐには、ときどき建物をチェックして「修理」することが必要だ。お金がかかるが、ぜひ定期的に確認を。

技術度が上がれば一度の修理で大きく耐久度を減らせる。

放っておくと、せっかく建てた設備がどんどん壊れていく。

軍備には予算がかかる

CHECK POINT 名所見物で人民の動向を知る

設備のなかには「名所」というものがある。それらの設備は、市民の娯楽やストレス解消、ときには王家存続に大きな影響をあたえる。「広場」や「池」などの娯楽施設では、そこに集う人の数で国家の繁栄をうかがい知ることもできる。

小さな人型キャラクターがチマチマ動くさまは、見ていて楽しい。

軍備増強

国防を充実させ、侵略に備える

一生懸命自国を強化しても、周辺国から侵略されたときに対処できないようでは、どうしようもない。そこで注目されるのが軍備の増強だ。経済の安定、文明の発展が進んできたら、軍備にもかならず目を向けたい。しかし、軍備には相当な予算がかかるので、しっかりと経済を安定させておく必要がある。とくに兵士を雇うには毎月莫大な予算が必要だ。しかも兵士だけいても武器がなければ部隊編制はできず、部隊をしっかり統率するには優秀な将軍も必要。が、軍備を増強できれば周辺国の統一も夢ではない。

兵舎

これを作ると、どんどん兵士の数が増える。待遇を上げることで兵士の体力も増加する。

武器工場

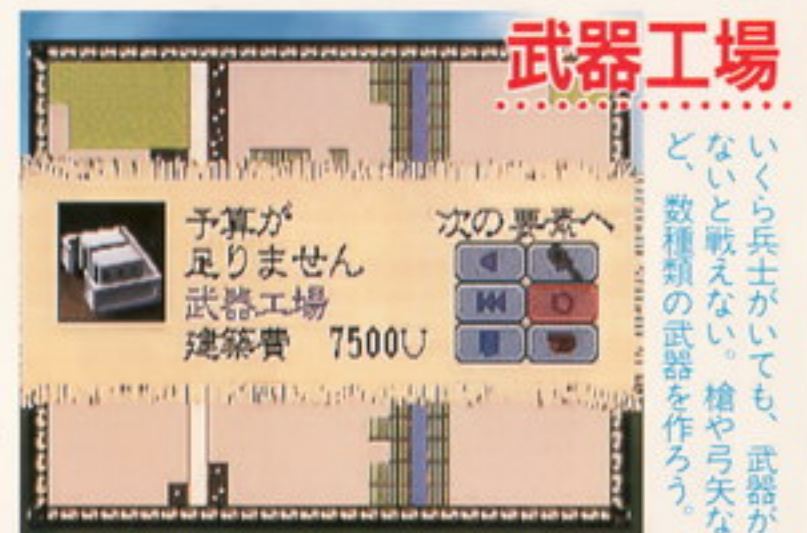
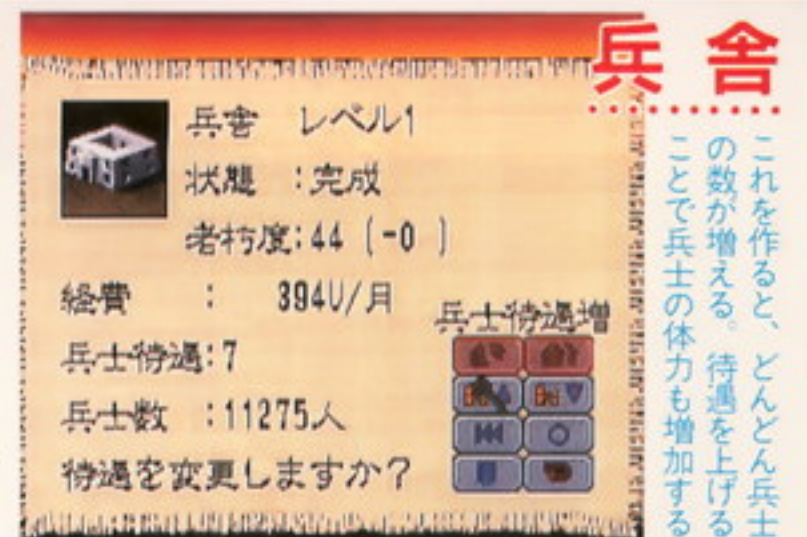
いくら兵士がいても、武器がないと戦えない。槍や弓矢など、数種類の武器を作ろう。

司令所

将軍保有のMAX人数を増やす

ある程度の文明度がないと建設できないが、保有できる将軍の数を増やしてくれるありがたい施設だ。

養成所

これを作らないと将軍を雇うことができない。レベルが上がれば優秀な人材も生まれる。

ことも……

CHECK POINT 戦闘はリアルタイムシミュレーション！陣形が勝敗を左右する

戦闘は、方向キーで部隊を動かしながら戦うリアルタイムシミュレーションとなっている。自軍の数が多ければ多いほど、最初の「陣形」選択が重要になる。LRボタンで部隊ごとに移動させ、地形にある障害物を避けたり、有利な位置を取ったりしながら敵と戦うので、陣形によって有利、不利がわかれる。また、部隊を率いる将軍の能力も影響するので、人材確保も重要な課題。強大な軍隊と国家を築き、エジプト王国を発展させよう。

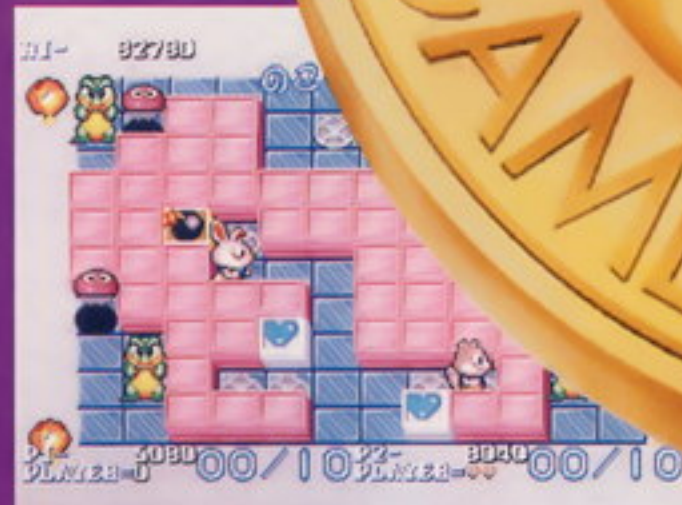
敵の将軍を狙え！

将軍の影響が大きいのは敵も同じ。敵の将軍を一人でも倒せば、戦局はこちらに有利になるだろう。

それは3つの不思議な物語

ワンダー3

アクション+シューティング+パズル!?

アーケードで登場した過去の名作を、攻略本付きで発売するという今シリーズ。この「ワンダー3」は'90年にカプコンから発売された作品で、アクション、シューティング、パズルの3つのジャンルが1本のゲームに集まったお得なゲームだ。今回は各ゲームの見どころを中心に紹介しよう。さらにパワーアップなど役立つ裏技コマンドも公開!!

完成度100%

●エクシングエンタテイメント
●3月5日発売●5,800円
●バラエティ
●全年齢推奨

メーカーから一言

お待たせました。いよいよ発売です。そういえば、現在大好評の某格闘ゲームにルースターズの主人公「ルー」が登場しています。某格闘ゲームをプレイしている方は、ぜひ本作品をプレイしてみてください。よろしくお願いします。　(広報・飯田)

ROOSTERS
チャリオットを探して

天空を駆ける「チャリオット」を手に入れろ!

手に入れれば空を自由に駆けることができるという伝説の「チャリオット」を求め、宝の眠る塔を目指す横スクロールのアクションゲーム。ナイフや弓矢などの武器を使い、敵を倒しながら進んでいく。3種類の武器がそれぞれにパワーアップする他、キャラクターの頭上に援護攻撃をするオプションを付けるなど攻撃方法もいろいろ。巨大ボスの多彩な攻撃で手ごたえのあるアクションが楽しめる。

2人で協力プレイ。お互いのスコアを競うのもよし。時にはアイテムを巡って足の引っ張りあいになることも!?

縦横無尽に攻撃可能

基本はナイフ投げや弓矢など離れた敵も倒せる武器攻撃。左右はもちろん真上や、ジャンプを使って真下にも攻撃できる。シューティングのように連射が重要になりそうだ。

最初は服を着ているが、敵に当たったり攻撃を受けると服が脱げてこんな格好に。さらに攻撃を受けるとミスになってしまう。それにしてもこの姿、どっかで見たことない?

1人より2人

1人でコツコツ楽しむのもいいけれど、2人プレイで時には協力、時には競いあいながら進むのが楽しいぞ。2人なら、いろんな方向に攻撃できて強さも2倍。お互い逆に攻撃すればどんな敵からも死角なし!

2人よりオプション?

2人で協力できたら、今度はオプションをゲットしよう。常に離れず、さまざまな攻撃で援護してくれる、頼もしいオプション。地面や頭上など攻撃がしにくい場所に弾を撃ってくれるぞ。

巨大なボスに立ち向かえ!

各ステージに中ボス、ステージボスが登場する。巨大なボスはスタミナもあり、攻撃も強力。一筋縄ではいかない敵だ。

チャリオット
CHARIOT
〜天空への旅〜

新たな敵へ立ち向かうチャリオット

チャリオットを手に入れたルースターズの前に傷ついた妖精が助けを求めてやってきた。チャリオットに乗り、天空の敵と戦うシューティングゲーム。テイルを増やして強力なショットを放て！

後ろに付けたテイルオプションを3つ使用して強力なテイルショットが撃てる。

偽物の星を撃ち落とせ！

空が舞台のゲームのということで、登場するボスは、雲や月、星座を型どったものが多い。普段はキレイなイメージのある星も、このゲームでは手ごわい敵として登場するのだ。

三日月の形の敵。無数に放つレーザーを避けるには、レーザーの軌跡を覚えるしかない。

2人プレイでボスの弱点を集中攻撃。弱点は戦闘前に表示されるぞ。

双子のような2体の敵から挟みうち攻撃!?

森を荒らすドラゴンを追い返せ！

ドンプル

ウサギのドンとたぬきのプルが、悪さをするドラゴンを追い払うために立ち上がった。ドラゴンやスライムなど、マンホールから出てきた敵にブロックをぶつけて倒していく。すべての敵を倒すとステージクリアだ。複数の敵をまとめて倒すと高得点。その他にも果物やケーキなどの隠れたボーナスアイテムを探して、ハイスコアを伸ばそう。

★をそろえて、ボーナスGet!

☆マークのブロックを3つ並べるとスペシャルボーナス。敵をよけながら3つのブロックを移動させて並べるのはかなり難しい。ハイスコアを目指す人は、狙ってみよう。

2人プレイは対戦気分

パートナーが投げたブロックで死んでしまうこともある！

お得な裏技 大公開!

なかなか先に進めないという人に耳よりな裏技情報。この技でかなり楽に進めるようになるぞ。

ルースターズ

レベル2のオプションが付く

最初からパワーアップ済みのオプションを付けられる。ポーズをかけた後、LとRを押しながら以下のコマンドを入力しよう。ちなみに1プレイで1度しか使えないぞ。

アカビー→ X・Y・Z・A
シブン → X・Y・Z・B
コーリン→ X・Y・Z・C

最強ショット「スーパーボム」が使える

基本攻撃で最も性能の良い「スーパーボム」を が装備できる裏技。ちなみに上のオプション裏技と合わせて使えるので、1面から最強状態で始めることができる。

ポーズ中にLとRを押しながらX・Y・Z・上・下と入力

チャリオット

ショットのレベルを最高にする

ショットの性能を最強にする裏技。ショットは2種類あり、ルースターズと同じくポーズ中にLとRを押しながら以下のコマンドを入力すればOKだ。これも1ゲームに1度しか使えない。

ワイドショット →X・Y・Z・A
ラピッドショット→X・Y・Z・B
初期状態に戻す →X・Y・Z・上・下

ドンプル

ステージセレクトができる

好きな面をプレイできる、ステージセレクトの裏技。時にはいきなり難しい面にチャレンジしてみるのも一興。ちなみにこの裏技はどこの面でも使える。

ポーズ中にA・B・C・C・Cの順に押して、下記のボタンで面数のマイナス1になるようにボタンを押してから×を押す
A…一回押すごとに面数がプラス1
B…一回押すごとに面数がプラス10
C…一回押すごとに面数がプラス20

Tour Party ツアーパーティー 卒業旅行にいこう

発売前からウラ技公開か!? ……と思いきや、実は隠しキャラの出現方法は、マニュアルにしっかりと表記されちゃってたりする。それにこの人達、よくよく見れば、オープニングデモにしっかり出演してるしぃ〜(笑)。どこが“隠し”じゃ、って思わずツッコミたくなるけど、ふだんは隠れてるからいいのかな? まぁ、あんまり堅いコト言わず、この個性的な面々を見るべし。この味わいは、ゲーム全体の雰囲気の代表でもあるんだから。

完成度100%

- ●タカラ
- ●3月19日発売予定●5,800円
- ●シミュレーション+テーブルゲーム
- ●1〜4人●マルチターミナル6対応

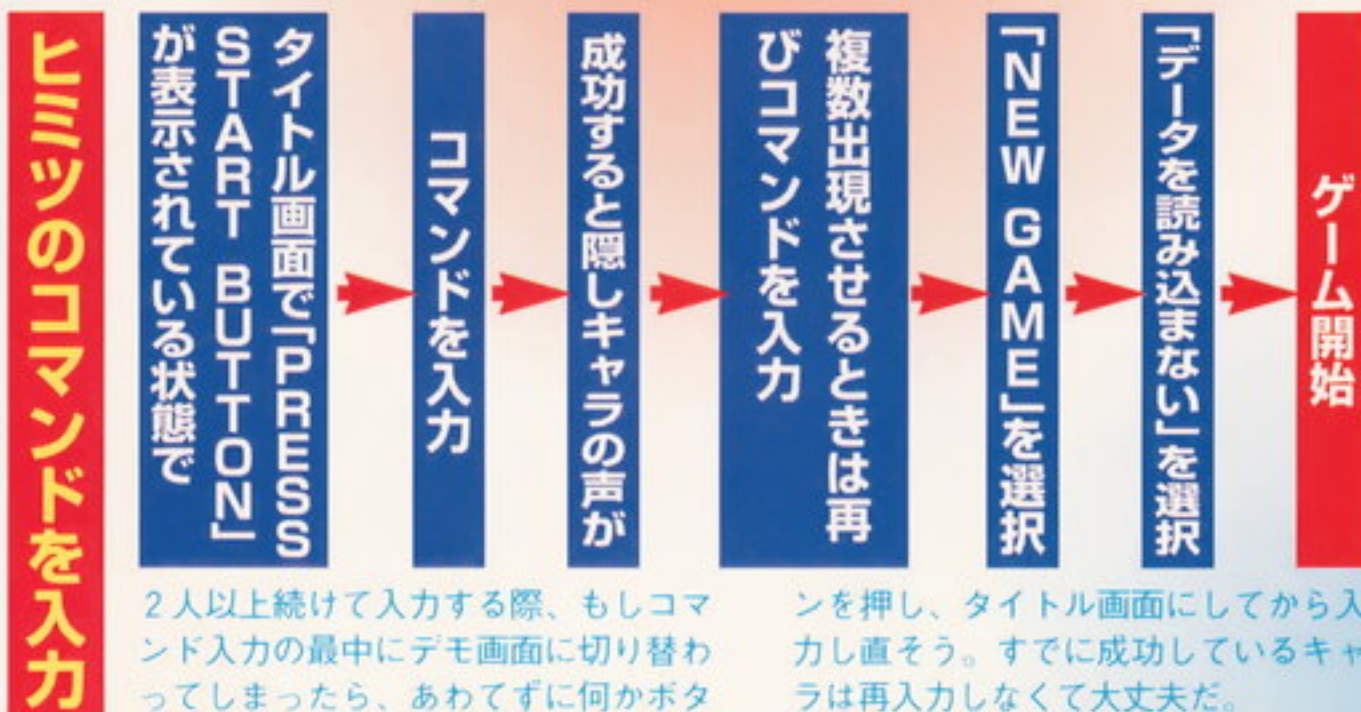
メーカーから一言: ついに完成ツアーパーティー!! これさえあればあなたの家もギャル三昧!! 寝ても醒めてもかわいこちゃんが頭の中からはなれないはず! こんな生活したくないですか、みなさん? ……ぜひ、あなたの家にもこの1枚!!(CS事業部 大地)

隠しキャラのプロフィール&出し方教えます

前回の記事では特に触れなかったが、登場するパートナー20人のうち、最初から表示されているキャラクターは16人だけ。残り4人の“隠しキャラ”出現方法については謎だった。

やはり全キャラ制覇あたりが条件ではないかと予測していたのだが、実はコマンド入力というありがた〜い方式だったのだ。

ヒミツのコマンドを入力

タイトル画面で「PRESS START BUTTON」が表示されている状態で → コマンドを入力 → 成功すると隠しキャラの声が → 複数出現させるときは再びコマンドを入力 → 「NEW GAME」を選択 → 「データを読み込まない」を選択 → ゲーム開始

2人以上続けて入力する際、もしコマンド入力の最中にデモ画面に切り替わってしまったら、あわてずに何かボタンを押し、タイトル画面にしてから入力し直そう。すでに成功しているキャラは再入力しなくて大丈夫だ。

通常では男女8人ずつしか表示されないが、あからさまに不審なマドが2つずつ……。

4人分のコマンドを入力すれば、20人のパートナーから参加者を選べるのだ。

お邪魔キャラも全部教えます

ボードゲームに欠かせない(?)お邪魔キャラ。彼らは誰か1人が1日の始まりに現れ、終わりと共に消える。もし同行するタイプに取り憑かれると、パートナーとの同行デートは強制解除されるわ、その間パートナーへのアプローチはできないわでいいことナシ! そんな時はライバルキャラに接触して、なすりつけてしまうのが一番だ。

ストーカー
女性プレイヤーのみ対象。接触すると男性パートナーの好感度が下がった挙げ句、同行される。

地雷女
男性プレイヤーのみ対象。接触すると女性パートナーの好感度が下がった挙げ句、同行される。

おやじ
全プレイヤー対象。接触すると全パートナーの好感度が下がるが、同行はカンベンしてくれる。

お子ちゃま
全プレイヤー対象。接触すると同行してくるが、それ以外はおとなしくしている。

エンジェル
全プレイヤー対象。たわむれに誰かのパラメータ1種類をアップさせる。同行はしない。

デビル
全プレイヤー対象。気まぐれに誰かのパラメータ1種類をダウンさせる。同行はしない。

やっぱり普通の人ではなかった。

タダモノ

ギターを背負った正義のヒーロー

響 史郎 (ひびき・しろう) 24歳

1974年10月25日生まれ／A型／身長184cm
好きなデート／カルチャー、レジャー
嫌いなデート／ショッピング、ドライブ

世界の平和を取り戻すため、日夜悪の組織と戦う。武芸百般、IQ＝1300。口癖は「レッツゴー」。

コマンド ABABLRLRBABARLRL

わがまま さびしがり あまのじゃく

阿賀野 奈緒 (あがの・なお) 16歳

1982年9月29日生まれ／B型／身長157cm
好きなデート／ショッピング、レジャー
嫌いなデート／ドライブ、カルチャー

気は強い、プライドは高い、自意識過剰でワガママ。自分を素直に表現できない小悪魔系さびしがりや。

コマンド ↑↓←→LRAB

ちょっとアブナイ霊感少女

漣 冴 (さざなみ・さえ) 19歳

1979年9月26日生まれ／AB型／身長162cm
好きなデート／カルチャー、ショッピング
嫌いなデート／スポーツ、レジャー

良く言えば神秘的。不吉なことばかり言い、人には見えないものが見えるらしい。太陽が苦手。

コマンド ↑→↓←↑→↓←↑→↓←↑→↓←

親の仇のヒグマを追って

利根 文吾 (とね・ぶんご) 28歳

1969年2月7日生まれ／O型／身長191cm
好きなデート／レジャー、スポーツ
嫌いなデート／ドライブ、カルチャー

親の仇を倒すため、日々修行に明け暮れる。トラと戦いたかった。シャチやお化けや忍者とも戦う。

コマンド AAAAAAAAAAAAAAAA (A×16)

SAVAKI

完成度 95%

- ●マイクロキャビン
- ●4月16日発売予定
- ●5,400円
- ●対戦格闘●全年齢推奨

メーカーから一言
うりゃ、フックだ！ボディだ！チンだ！ってネタ古いねこりゃ。にしても、熱いね！捌きもそうだけど、コンビネーションがきれいにきまってKOすると体が熱くなる。流れごとの動きもかっこよくて、フィニッシュはかっこよく！って思うよ！（万屋　東山）

数ある打撃系格闘技の中で、最強を決めるべく行われる金網の中でのデスマッチ。滑らかなアクティブコンビネーションと、相手の攻撃を「捌く」新システムが売りのこのソフトの概要を紹介。

打撃系格闘技を制するのは誰だ

ストイックに立ち技格闘技を追求するゲームが、サターンにまもなく登場する。今週はシステムや、いかにして戦うかのレクチャーをしつつ、ゲームを紹介していこう。

このゲームの特徴は、相手の攻撃を指定されたボタンでさばくシステムを採用していること。当然ガードも可能なのだが、相手への攻撃を優位に行うためにはスキを作らねばならない。そこで「捌き」を使って打撃をそらすことによってチャンスを作り出し、捌いたところにコンビネーションをきめるのだ。ガード、捌きともに上、下段に分かれており、相手の技に応じて変えていく。このシビアな攻防が「サバキ」の魅力だ。

それぞれの格闘技の動きの差を忠実に再現。伝統空手なら、力強い直線的な打撃を見せる。

ジークンドーの華麗な飛び蹴りがボクサーを襲う。大技はダメージも大きいが、スキも大きい。捌きのチャンスだ！

最後には、この画面を拝みたい。達成感という言葉が似合うのだ。

格闘技選択画面。それぞれの流派に2人づつ、計14人の中からチョイス。

空手	ムエタイ	テコンドー	伝統空手
ボクシング	ジークンドー	フリースタイル	

最強を決めるために集結した7つの格闘技。それぞれ特徴のある技を使いこなす。まずは全員試してみて、自分の好みにあった流派を選んでプレイしてみよう。

Recture 闘いのためのアドバイス

対コンピュータ戦い

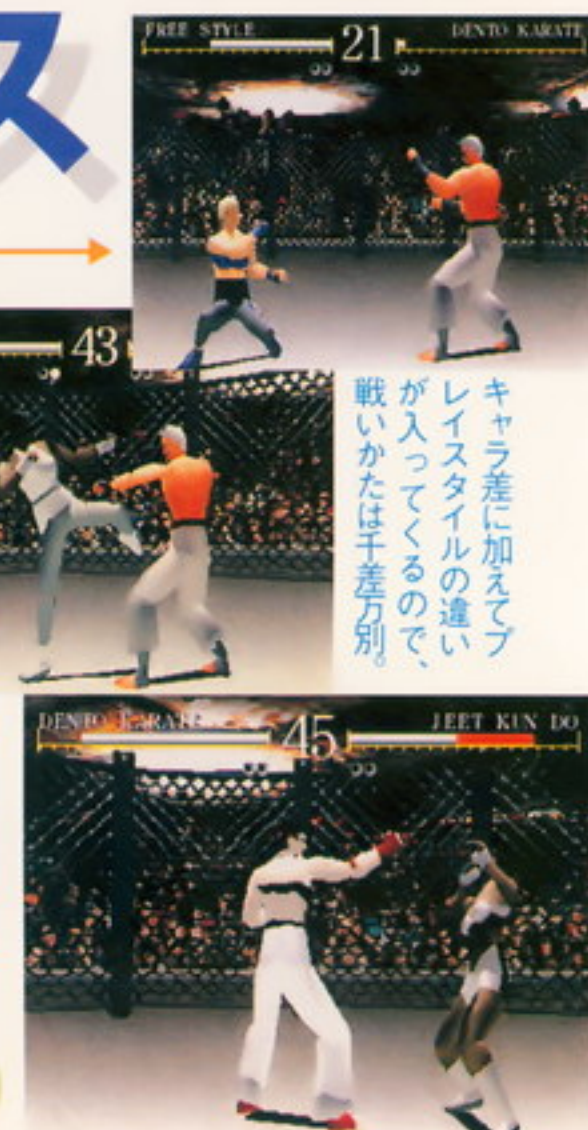
難易度の差にもよるが、CPU戦はさほど苦労しないはず。まずは選手の技を覚えることと、捌く、という動作がどのような影響を戦いにもたらすかを勉強しておきたい。どうしても勝てない、もしくは最後まで早くクリアしたい、と言うワガママな人は、下段を集中して攻撃すれば活路が開けるはず。

下段への攻めは基本中の基本。打ちまくれ。

慣れてきたら敵の攻撃を読んで、捌いてみよう。チャンス到来。

ワンポイント　それぞれの流派の技の違い、さらには1P、2Pのキャラでの技の違いを把握し、使いこなせるようになること。操作に慣れたら捌きを活用するために敵の攻撃を読もう。

人と人との戦い

対人戦では相手の捌きや攻撃に対処するために、自分の戦術を作っていかなければならない。そこで使われるのがYとZボタンに割り振られた「フェイント」である。これを使うことによって、相手のディフェンス（捌き含む）を混乱させつつ、動きのクセを分析する。そして強力な攻撃や素早いコンビネーションで攻め立てよう。

キャラ差に加えてプレイスタイルの違いが入ってくるので、戦いかたは千差万別。

ワンポイント　フェイントや攻撃個所を散らすことで相手を翻弄し、自分のペースを作って攻めることが重要。

仙窟活龍大戦 カオスシード CHAOS SEED

Dungeon Journal

本日までの「設定資料集出して!!」合計 73枚 (2月27日現在)

あて先
〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)
セガサターンマガジン編集部
「ダンジョンジャーナル」係まで

ダンジョンジャーナルでは現在、「(カオスシードの)設定資料集出して!!」応援ハガキを大募集じゃ。DGJ掲載中は常時受け付けとるぞ。合計3,000通を越せば、実現するかも知れんので、皆よろしくのぅ。

一筆啓上

「部屋神の登場セリフがカッコいいっスね。でも、なんて言ってるんでしょう?」
秋田県/さとうばけさん
——はて、何と言っとったかな。次回までに、必ず思い出してお答えするからの。

各種質問や感想、サターン版100%自慢を掲載しとる一筆啓上もお便りを待っとるぞ。あと、次回の画廊は仙獣展を予定しとるからお楽しみにな。

風水画廊

玲蘭特集!

林 玲蘭
身長：152.8
体重：52.8
年齢：18歳

林 玲蘭
招鬼仙術を使う魅惑の賞金稼ぎ。トラブル解決の手腕は一流だが、その法外な報酬でも有名で、同業者や依頼人から敬遠されがち。自由気ままに生きることを信条とする。

今回の画廊は、サブキャラ中、王と並んで人気の高かった玲蘭じゃ。ううむ、やはり女の子は華があっていいのぅ。

兵庫県/沙崎 葵さん
これ、本当は画廊宛じゃないのよね。でも、私の可憐さが引き立ってたから、選んじゃった★

東京都/雪菜さん
色も雰囲気も、とっても可愛いわぁ☆あなた見る目があるわね。ありがと!

静岡県/透波亜さん
ちょっとミステリアスな妖しさがいいわね。カオスにもどんどんはまってちょうだい☆

千葉県/紅野 かりんさん
ちょっと強気(え、いつもですって!?)な私ね。これからも、カオスシードで遊んでね。

千葉県/神崎 りおさん
ふふん、こちらもちょっと強気な私。豆本は必ず送るから安心なさいな★

仙窟設計のススメ
～無色界と風水で一石二鳥～

本日のメニュー

玉皇宝華
仙窟全体のエネルギー生産力が上がる強化メニューじゃよ。赤字経営の仙窟にはこれじゃ。

龍盛豪炉
仙窟全体の仙丹生産力が上昇。部屋を強化しやすくなるんじゃ。

部屋	内容
①	火×2 水×1
② 龍盛豪炉	火×1 水×2 土×1 木×6 金×1
③	火×1 金×1 木×1
④ 玉皇宝華	火×5 水×2 土×1 木×1 金×1
⑤	火×4 土×1 木×1
⑥	火×1 木×6
⑦	水×1 木×2
⑧	火×1 木×2
⑨	火×3 木×1

赤= 茶= 黄= 青= 緑=

無色界を無計画に掘ると、風水を流しにくいじゃろ。風水も利用したければ、上のような設計図を作るのが一番じゃ。すべて同じとはいかんが、通路や部屋の大きさを変えたり、望んだ風水が風水盤に現れるまでターンを待てば、設計に近い形が掘れるはずじゃよ。今回は①～⑤の順に掘ることで玄武神仙窟を、⑥～⑧で黒神窟を出現させ、仙窟運営に役立つ風水メニュー、玉皇宝華と龍盛豪炉も出そうという計画じゃ。なお⑧の部屋じゃが、④側に扉をつけるには2通りあっての。「引波の方位盤」を使うか、⑤の部屋から⑧の部屋を掘り、そこから④の部屋へつなげるのじゃ。後者は⑧&⑤でも特殊風水が作りやすくなるのでお勧めじゃぞ。

黒神窟

の順番に部屋を作る

START A B

黒神窟で手に入る可能性のあるのは、Aで宝箱(韋駄天の靴、または双龍列波)かLV25緋胡牛、Bで宝箱(虚空の指輪、または引波の方位盤)。虚空の指輪は、少ないMPで仙術が使える優れものじゃが、LV25の緋胡牛も特殊風水「太極宝宮(火×2、土×2、水×4、木×1)」でしか出現せん貴重な仙獣じゃからな。迷うところじゃろうて。

特選・無色界

玄武神仙窟

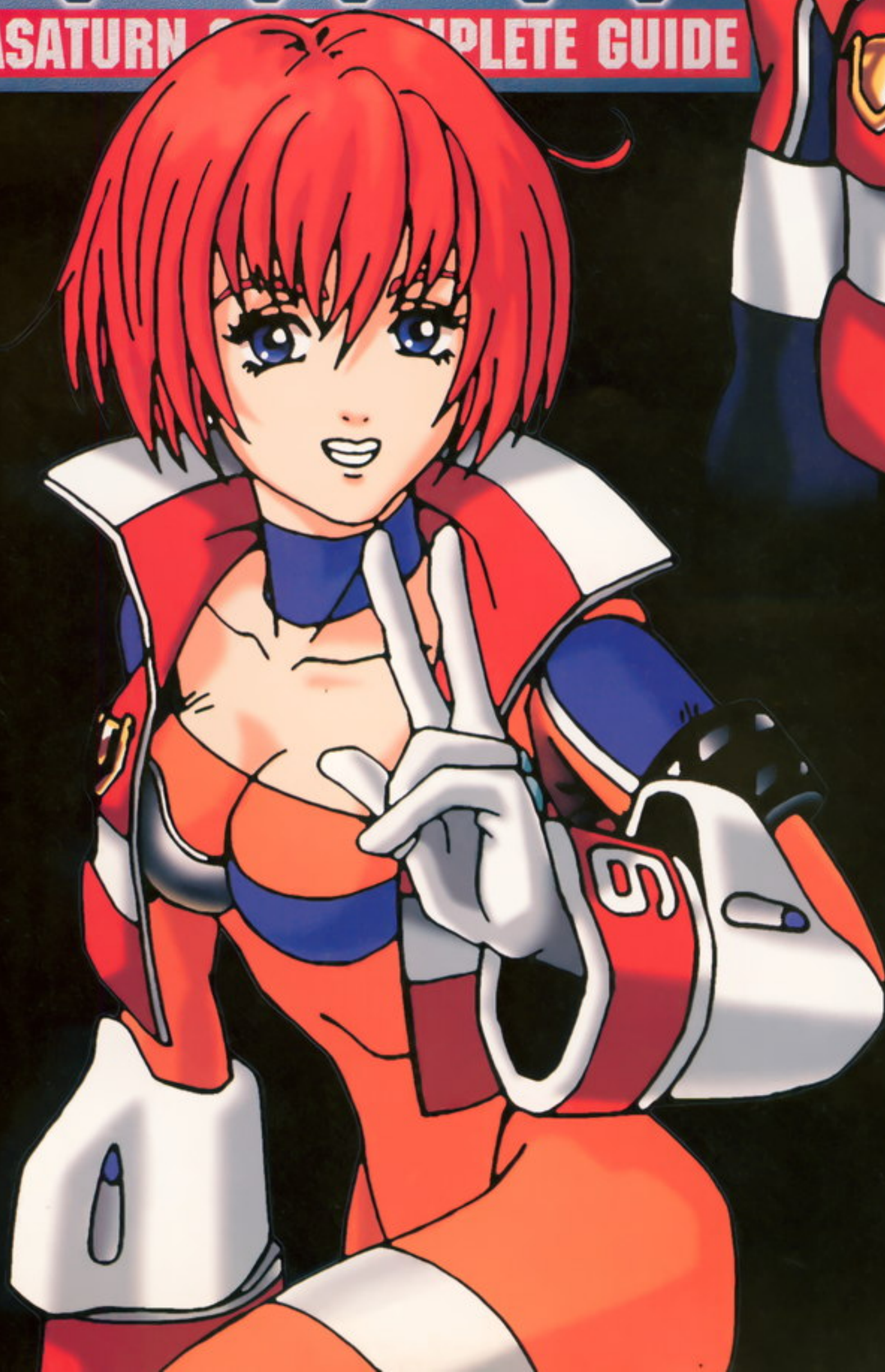
START A B C

宝は、Aが猛虎Bか破魔の巻き物か魅惑の桃まん、またはLV25蛇神仙、Cが韋駄天の靴か引波の方位盤じゃ。どちらにせよ無色界での修行前はセーブが必須じゃぞ。無色界の出る部屋を掘ったら、部屋神が出んよう、岩を掘り残しつつ集計タイムを待つとよかろう。

の順番に部屋を作る

洞仙の皆、今日も元気に大地を復活させてくれとるかの?このページは、「仙窟活龍大戦カオスシード」をプレイする上での、ちょっとしたテクニックや洞仙たちのお便りを紹介するコーナー、ダンジョンジャーナルじゃよ。今日からまたしばらくの間お付き合いいただくつもりじゃから、よろしくのぅ。

徹底攻略

SEGASATURN COMPLETE GUIDE

発売後のセガサターンソフトを攻略ガイド!!

データ満載、重要ポイントをピックアップ!
至れり尽くせりの攻略ガイド!!

P135 ……………………バーニング レンジャー
P138……………AZEL -パンツァードラグーンRPG-
P140 ………………………………慟哭 そして…
P144 ……………白き魔女～もうひとつの英雄伝説～
P148 ……………………プロ野球チームもつくろう！
P152……………………………………………街
P156……………………悠久幻想曲 2nd Album
P158 …………………………………バトルガレッガ
P162・・・・スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア

バーニングレンジャー

●セガ●発売中●5,800円●アクションゲーム●マルコン対応

Scoop! その1 とあるミッションにあの人(!?)が登場!

前号でお伝えした、ゲームクリア後のジェネレートによって登場する救助者の中に、今回意外な人物がいることが判明した。炎が燃えさかる中に、どっかりとあぐらをかいて救いを待っている(笑)のは、かの超絶人気漫画家(!?)の、柴田亜美先生その人である。なぜ大先生がこのような場所にいるのか、救出してみればその真実が明らかになる……!?

この人

柴田先生のモデリングは、他の救助者とは違うオリジナルのものだ。しかも救出時の声はご本人のもので、それに対するショウやティリスのリアクションも違っている。どのミッションに登場するかはまだ秘密だが、写真の背景から考えてみるのもいいかも。ジェネレート後のマップでだぞ。

▼中裕司部長も発見!

先生を救出すると、他の人たちと同じようにメールが届く。描き下ろしの顔グラフィックのほか、エクストラ画像として3枚のグラフィックを見ることができる。また、救助者の中には本作品の開発陣が多数いることが確認された。探してみよう。(右上は中裕司部長。顔は柴田先生描き下ろし!)

特別ゲスト 柴田亜美先生に直撃!

サタマガ編集部は、早速柴田亜美先生に、今回の経緯を電話で直撃取材。以下の回答をもらったぞ(笑)。「なんだかねー、夜中に中裕司が電話してきてねー、描けだって。その後、大島ナオトっちとクリエイティブな打合せしたり、中裕司と殺し合いしたり、一生忘れられない素敵な仕事でした。ゲームには使われてない秘密のイラストも複数ありますが、死ぬ前に焚火にしようと思います。みなさん、いいから早く私を救ってください」

ご丁寧にいただいたFAXには、「奇遇ですなァ。私も今、3月6日売りの漫画の原稿描いてますヨ。今日から……アハハハハ〜」とも。だ、大丈夫なのか(笑)?

Scoop! その2 オープニングに登場する謎の少女の正体とは!?

オープニングの1カットに一瞬だけ登場する、緑の髪をした少女。イリアというこの不思議な少女は、ミッション2以降の事件に深く関わっている存在だ。その正体は、最終ミッションで明らかになる!

Iria Klein

現時点では、彼女が何者なのかお話しすることはできない。物語が進むにつれ、その正体は明らかになっていくだろう。彼女の秘密がすべて判明した時が、今回の事件の真相すべてが明らかになるときでもある……。

謎の少女 イリア クレイン

緑色の髪をした清楚な16歳の少女。今回発表のイラストはオープニングで登場する姿とは違った印象だ。

ミッション2から3へGO!

Mission2 クリアデモ

海洋施設に閉じこめられていた数百名の命を救い出したバーニングレンジャーたち。この施設での事件の原因が別にあることを突きとめた本部は、彼らを宇宙へと派遣する。

上官「海底ラボにあった発信装置だが、交信を行っていたことが判明した。交信ポイントは第3衛星軌道上RK404にある、解体中の旧世代コロニー近辺とまではわかっている」ラボのボスが残した青い物体のことだ。

「君たちにはその怪電波の正体を突きとめてもらいたい」クリス「わかりました。至急調査に向かいます」バーニングレンジャーに休んでいる暇はない。すぐさま出動だ。

リード「エンジン始動！」

ティリス「レーダークリア。障害物ありません」

クリス「バーニングシップ発進！」

ビッグ「航法装置、入力完了」

ショウ「いつでも行ってくれぃ！」

TAKE OFF!

クリスのかけ声とともに、超スピードで発進するバーニングシップ。水中から一気に加速し、空の彼方へと消えていった。新たな舞台、宇宙へと向かって……。

Third Mission Gravity Zero -Space Colony FIRE BIRD-

真空と無重力の脅威！

解体中の廃棄コロニー「ファイア・バード」での救助および調査活動がこのミッションのメインとなる。救助者は解体作業中の作業員のみなのでそれほど苦労はしないが、扉やスイッチの関係が非常に複雑なうえに、幾層にも重なるフロアがさらに難しさを増している。特に崩壊する通路には注意したい。思わぬダメージを受けてしまう。

1 最初の無重力ゾーン

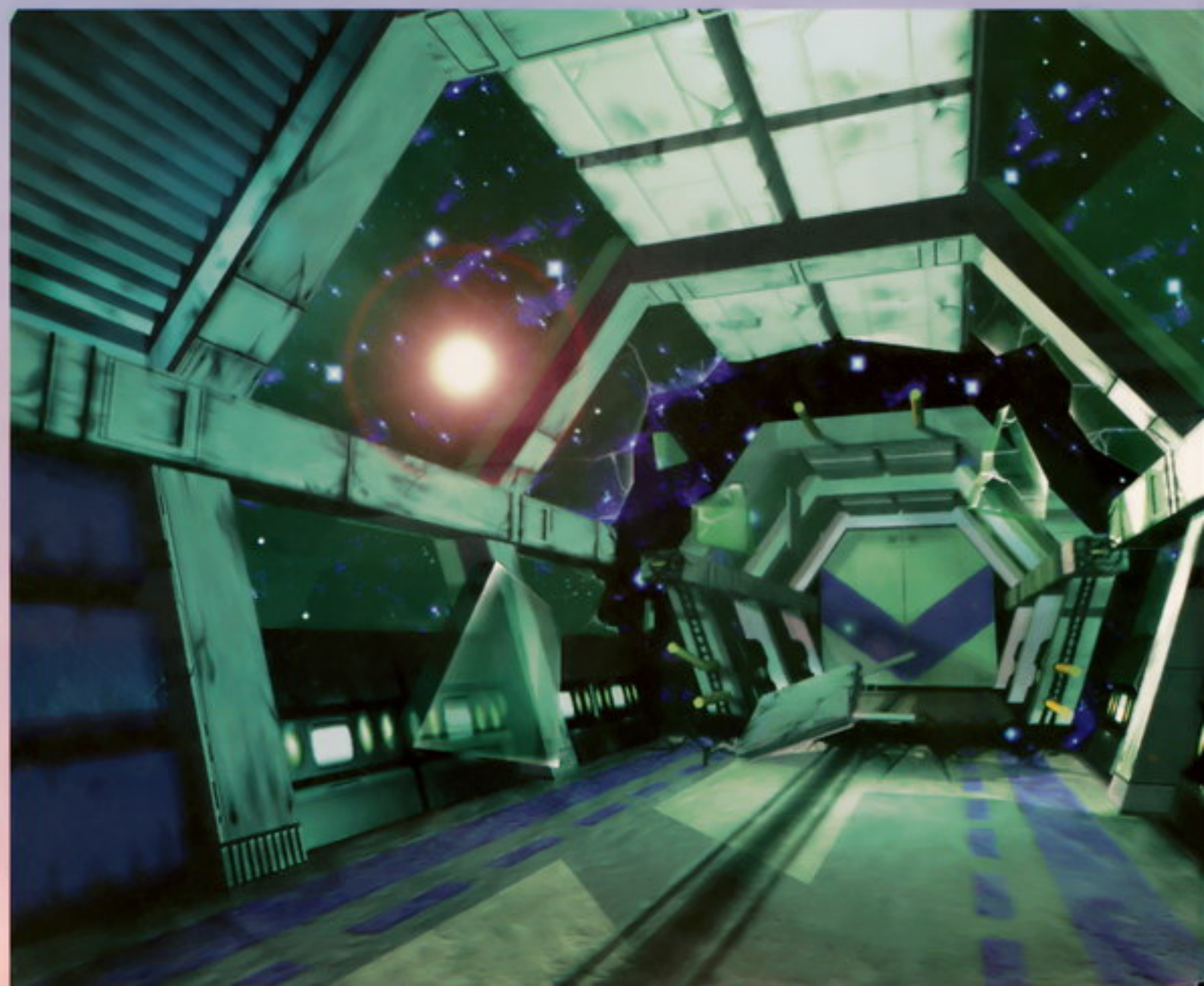
スタート地点から少し進んだところに、無重力ゾーンがある。ダメージを受ける要素はないが、操作が極端に難しくなるので、少し動かしてみて操作に慣れておこう。なお、浮遊している立方体にぶつかってもダメージを受けることはない。

放っておくと、ゆっくり下降し、ボタンを押すと上昇する。操作を覚えておこう。

2 スイッチの関係に注意

無重力の部屋を抜け、左手の通路よりエレベータで上へ上がり、最上階のスイッチを入れるとエレベータ部屋の横の隔壁が開き奥へ進めるようになる。道なりに進むと、8角形の部屋があるので、中程にあるスイッチを入れよう。今入ってきた扉に戻ると、左手の扉が開いている。この先にあるスイッチを入れれば、8角形の部屋の扉が開き先へ進めるぞ。方向を確認しながら作業を行おう。

①8角形の部屋を上った途中にあるスイッチ。これを入れると部屋入り口付近の扉が開く。

②その先にあるスイッチを入れ先へと進む。左側の外壁が崩壊するので注意しよう。轟音が響いたらジャンプ。

3 崩壊する外壁

各所に存在する外壁が崩壊するポイントは、回避が非常に難しい。崩壊した瞬間、吸い出されないように方向キーを反対に入れながらジャンプボタンを連打して耐えよう。数秒間耐えれば非常用シャッターが閉まり、吸い出しは収まる。

爆発と同じように予兆音がするが、聞き取りにくい。一度崩壊した場所は、もう崩壊することはない。

4 2種類のエネミーの対処方法は?

ここに登場するエネミーは2種類。どちらもコロニー解体作業用のロボットである。特に飛行するHAT-BEEは、どこにでも現れ、しつこくプレイヤーを追い回す。放っておいてもいいが、思わぬダメージをもらうことがあるので、見かけたらすぐ破壊してしまうのがベストだ。また、1体だけとは限らないので、気を抜かないように。

HAT-BEE

フラフラと動き回るせいか、近距離では非常に狙いにくい相手。こちらに近づいてくる前に、遠距離からチャージショットで攻撃するのがいい。近寄られたら、一旦離れて再び補捉しよう。

G-HAND

一定区間を行き来しているだけなので、出現場所だけ覚えていれば、対処は難しくない。道の横などに待避しチャージショットを撃ち続けよう。反転した直後に後方から攻撃するのも有効。

5 IDカードと4つの扉

G-HANDがいる廊下の先にある8角形の広間を抜けると、救助者がいる部屋の先に4つのスイッチがある部屋が存在する。これらは、このエリアの4つの扉と連動し、それぞれIDカードが必要となっている。順番を間違えるとひとつの扉を開けるだけで終わってしまうため、スイッチを入れる順番には注意したい。下の写真の④のスイッチをほかのスイッチを入れる前に入れてしまうと、救助者を助けることができなくなってしまう。ほかはいつでもいいが、④だけは最後に入れるように。

①スイッチの部屋から廊下へ出て左に進んだところ左手にある扉が開く。この部屋にはIDカードのみがポツンと落ちている。ここには無理に入らなくてもいい。クリスタルが何個かある。
②同じ廊下のさらに先の突き当たりの左の扉が開く。この部屋には救助者がおり、IDカードももらえる。
③上の扉の反対側の扉が開く。ここにも救助者がいて、IDカードをもらえる。廊下にいるG-HANDに注意。
④スイッチ部屋を出た廊下をまっすぐ進んだ先の突き当たりの扉が開く。ここは単なる通路なので最後に開ける。

6 金網が張りめぐらされた部屋

④の扉か、8角形の部屋の上層から行くことができるエリア。金網が張りめぐらされ、ちょっとした迷路のようになっている。行けそうもない場所でも、金網の上の層を通れば行くことができるはずだ。いちばん奥に救助者が1人倒れている。飛び回るHAT-BEEに気をつけるように。

炎が多く、爆発するポイントも多い。通路が狭く回避が難しいため、慎重に進んでいこう。消火銃を駆使すべし。

7 B-03ゲートより後半エリアへ

金網のエリアにあるスイッチを入れると、前半エリアの出口であるB-03ゲートの扉が開く。ここを抜ければミッション3の半分が終了したことになる。前述のスイッチ部屋の探索をしていた場合、かなり時間が経過しているはずだ。リミット値に注目しながら作業を進めよう。ここまでで要救助者は5人いる。

金網エリアにあるスイッチ。ここへ来るまでが結構難しい。このすぐとなりにある扉の先の部屋に救助者がいるぞ。

B-03ゲートはスイッチ部屋と④の扉のある廊下の中間地点にあるぞ。後半エリアはさらに複雑に、難しくなる。気を引き締めて挑め。

BURNING RANGERS ワンポイントアドバイス

①ジャンプ中のチャージショット

ジャンプ中に行うチャージショットは、通常のチャージショットよりもわずかに早くチャージされることが判明している。ほんのわずかな差だが、エネミーやボス(ミッション2のアンジュレイタスなど)などと戦うときは非常に役に立つので覚えておこう。ただし、着地するときの足場には十分に注意すること。

②炎の上には一瞬乗れる

燃えさかる炎の上には、ほんの一瞬だが乗ることができる。わずかな時間ではあるが、ジャンプの着地の失敗時や、高所から降りたときなど、足元に炎があった場合は、落ち着いてその場から空中機動を行えばダメージを受けずにすむ。しかしあまりのんびりしているとダメージを受けてしまうぞ。

③メールを受け取る時の諸注意

救助者からのメールは、救出した人物の中から5人がランダムで選択され、届くようになっている。しかしこのときメールボックスに未読のメールがあると、そのぶんがマイナスとなり、メールの数が減ってしまうのだ。ゲームクリア時にメールが届いているのを確認したら、必ず読んでおくようにしよう。

次号ではラウンド3後半を徹底攻略!!

AZEL -パンツァードラグーンRPG-

●セガ●発売中●RPG●6,800円●CD-ROM4枚組●マルコン対応

vsグリグオリグ～塔 ストーリー紹介&攻略

帝国の最終兵器登場!!

アゼル奪回の切り札「グリグオリグ」

メル=カヴァとアトルムドラゴンを倒し、ついに「塔」への道を切り開いたエッジ。だが、その目の前で、ゾアの街は一瞬にして灰と化した。帝国艦隊の旗艦グリグオリグが放った超兵器、皇帝砲によって……。

「塔」を覆っていた霧は取り払われたが、駐屯地の艦隊を絶滅させた報復は強力だった。総力を結集した帝国艦隊が、エッジとドラゴンの前に立ちはだかる。

ADとともに墜落するアゼルを、必死に救出したエッジ。しかし、ゾアに戻る途中で、凄惨な光景を目にすることになる。

（アゼルは連れて行けないな）

目覚めないアゼルを気遣いながら、戦いに臨む。

まさに大艦隊にふさわしい堂々の輪形陣で、エッジを迎え撃つ帝国艦隊。

●vsグリグオリグ～vsソーマ●

突如現れたクレイメン艦隊と帝国軍は、戦闘になだれ込む。そしてエッジもまた、戦いに巻き込まれてゆく。

エッジは皇帝砲の直撃を受け絶体絶命のピンチ。さしものドラゴンも大ダメージを受ける。

そこに割って入る黒い艦隊。中央には、自らの専用機ソーマを駆るツァスタバがいた！

「逃げるのか、エッジ!!」。挑発するようにツァスタバは、銃口をエッジに向けた。

EXCELLENT!!3連発を狙おう!!

■帝国軍艦隊■

グリグオリグを守るかのように展開する空中艦隊。しかし、かつての強敵も、今ではザコでしかない。ジンコウやカラなどは、弱点攻撃で。ヴァルナ級の戦艦は、バーサーク攻撃で一気に葬ってしまえ。

護衛艦程度なら、位置取りと弱点攻撃で十分だ。的確な攻撃でエクセレントを取れ！

■グリグオリグ■

ある程度ダメージを与えると、弱点の排気口を開く。そこをパワーアップした銃で狙い撃てばいい。まずはBPを惜しまず、いちばん強力なバーサーク攻撃をお見舞いする。ここがポイントだ。

心技型&防御型で、被害を最小限にしつつ、最大限のダメージを与えよう。

排気口が開いたら、素早く銃攻撃。スナイパーなどのパワーアップ装備をしておくといいぞ。

■ツァスタバ専用機ソーマ■

その言動とは裏腹に、卓越した操縦テクニックを誇るツァスタバは強敵。ドラゴンのホーミングレーザーや、エッジの銃は、簡単に避けられてしまう。ここはひたすらバーサークで押しまくるのが正解。

見ての通り、レーザーや銃では歯が立たない相手だ。いくら攻撃しても、よけられるだけだ。

ピクシオマなどの、超強力バーサークが効果的。短期決着でエクセレント!!

ついに「塔」へ！しかしそこには奴がいた!!

クレイメンは何を語るのか？

「オレや大佐のかわりに閣下を守ってくれ……」ツァスタバはエッジに語ると、グリグオリグに突入していった。彼が最期に伝えたかった真意は何なのか？　閣下は塔で待っている……その言葉を胸に、エッジは禁断の地へ足を踏み入れた。

ついに語られる「塔」と旧世紀の秘密。クレイメンの目的は？　そしてエッジの運命は果たして……次号は必見だ!!

AZEL裏技大公開!! Part.4

Dユニットをすべて集めよう!!

Dユニットをすべて集めると、通常のプレイでは成長することのできない、究極の最強形態へとドラゴンを変化させることができる。また、この成長によって、レーザーランクも最高になり、これまで破壊できなかった発掘所の風網や、ガリル砂漠の沈没船を破壊できるようになるのだ。Dユニットは全部で12個あり、取り方は以下の表の通り。いちばんわかりにくいのが、Dユニット01だ。がんばってすべて集めよう。

Dユニット01の取り方

まずは発掘所周辺をクリア。再侵入すると、ロックオンできなかったコナナ（白い鳥）にロックオンできるようになる。

ロックオンするとイベントが発生。ドラゴンを導くように、コナナの群れが飛び立つ。ドラゴンは自動で追尾していく。

これまでは入れなかった壁に突入。洞窟を抜けると、たくさんのコナナが群れる「コナナの巣」へと入ることができる。

中央に２つあるアイテムボックスの１つに、Dユニット01が入っている。01だけ見つからなかった人もこれで安心。

Dユニット01	「発掘所周辺」をクリアした後、再侵入する。そこで、コナナにロックオンするとイベントが発生。隠しマップに移動できる。
Dユニット02	渓谷最深部の、１度目のシャプリの巣との対戦後、すぐ後ろの滝の中に侵入（滝中央にロックオン）する。
Dユニット03	ガリル砂漠で、ズースーの左方向にあるアイテムボックスに入っている。くまなく探せば簡単に見つかる。
Dユニット04	ガリル砂漠の蒼き遺跡。旧世紀の遺物２の間の、マップの奥部で入手することができる。
Dユニット05	ウル水没遺跡。通路となっている入口の右側にある。ウルには4つもあるので、のがさずゲットしよう。
Dユニット06	ウル北奥部。中央の地下へと進む遺跡のオブジェについている。見つけにくいので注意しよう。
Dユニット07	ウルの地下遺跡、生体兵器実験棟で入手できる。ここは、フローターでは入れないので、ドラゴンで再侵入しよう。
Dユニット08	ウル地下遺跡。地下4階の、アイテムボックスがたくさん並んでいるところ。ここも再侵入しないと取ることができない。
Dユニット09	ゾアの森・内部。通常開けることのできない禁忌の門へ進む道を、左奥へ進んだ場所にある。
Dユニット10	ゾアの森・内部。禁忌の門の手前で入手できる。9・10とも、物語後半にならないと入手できない。
Dユニット11&12	「塔」内部。14階の入口の１つにある。これの入手も、物語後半になってから。

■ウルを再チェックしよう■

一度クリアしたからといって、おざなりにしておくのは良くない。特にウルは、ドラゴンがモデルチェンジしないと破壊できないアイテムボックスが多く、要チェックポイントだ。戦闘補助や強力な回復アイテムも多く、マメに足を運ぼう。風景もきれいだしね。

Dユニット05はここ。やっと壊せた。

Dユニット06は、上空だと見つけにくい。

生体兵器実験棟は、必ず訪れたい場所だ。

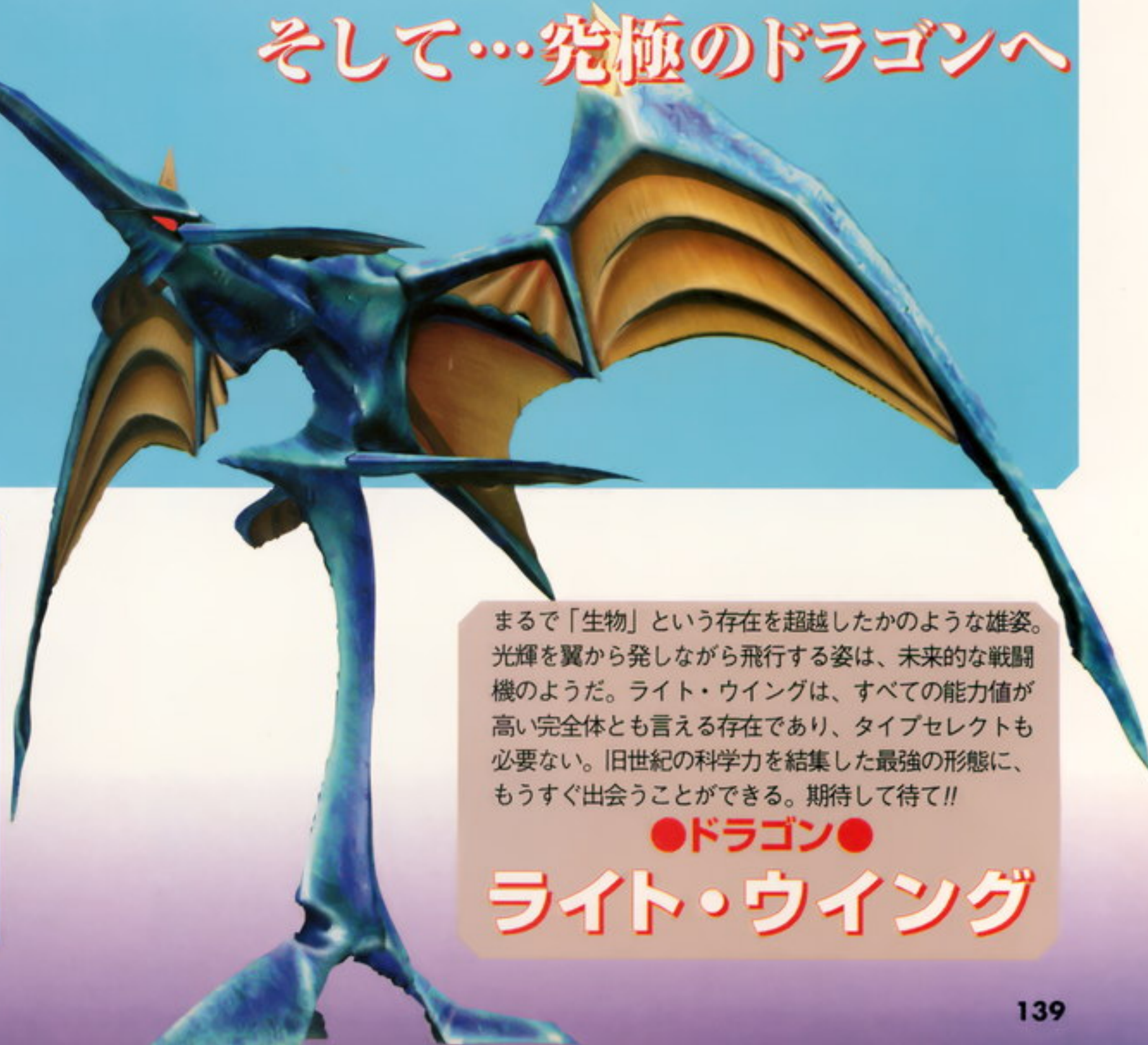
ドラゴンでないと壊せないボックスも多い。

そして…究極のドラゴンへ

ここに注目!! 生体兵器実験棟

Dユニットとは何か？　どんな目的で作られたのか？　そして、アゼルとはいったいどんな存在なのか??　ここにはそんなメッセージが、数多く眠っている。ドラゴン開発の経緯など、興味深い情報もある。物語の核心部分が見えてくる、きわめて重要なポイントだ。

『このドローンをアゼルと名づける』

「ドローン」と呼ばれるアゼルは、ここで創り出されたのだ！

まるで「生物」という存在を超越したかのような雄姿。光輝を翼から発しながら飛行する姿は、未来的な戦闘機のようだ。ライト・ウイングは、すべての能力値が高い完全体とも言える存在であり、タイプセレクトも必要ない。旧世紀の科学力を結集した最強の形態に、もうすぐ出会うことができる。期待して待て!!

●ドラゴン●
ライト・ウイング

慟哭 そして…

●データイースト●発売中（2月26日発売）●6,800円●トラップアドベンチャー●18歳以上推奨●シャトルマウス対応

少女たちに危険が迫っている

今回はエレベーターを作動させた後の2、3階の探索を中心に解説しよう。前回は千砂のイベントまでを紹介したが、彼女をはじめトラップを解除しないと死んでしまうイベントがこの後も出てくる。千砂が危険にさらされた後、今度は浴室でノーマが襲われて…。彼女たちを救うため、トラップ解除のヒントをしっかり読んでほしい。

■はシナリオに関係する「メインイベント」
■は通らなくても問題のない「サイドイベント」

人工呼吸する
様子を見る

千砂：「…っ」

エレベーターが作動、2〜3階を探索する

エレベーターを作動させて2階に上がると、行ける場所が一気に増える。新しい部屋を見つけると隅々まで調べないと気が済まなくなってしまう人も多いはず。もちろんこの2、3階にも重要なアイテムがたくさんあるので、部屋の行き忘れやアイテムの取り忘れがないよう見取り図で紹介しよう。特にアイテムは、この後に起こる女の子の生死に関わる重要なイベントで必要になるため絶対に忘れてはならない。2階ではこの段階で（賞状部屋を覗いて）行ける場所が6つある。しかし条件を満たさないと開かない扉も多いので、部屋を回って徐々に開けて行こう。ちなみにエレベーターで地下を選んでも降りることはできない。

1 エレベーターで2階へ上がる
2 コインで機械室を開ける
3 エレベーターを直す
4 エレベーターor階段で1階へ行く

2階

1 エレベーターを動かすには

エレベーターはロックされているので何もせずに乗っても動かない。そこで左右にあるスイッチに注目。ここにエレベーターを運転可能の状態にする「何か」が。

危なげなエレベーターだとは思ったが
本当に故障するとは。

移動する階は、エレベーターの中の右に見えるスイッチを押して選択する。

必要アイテム：銀色の鍵

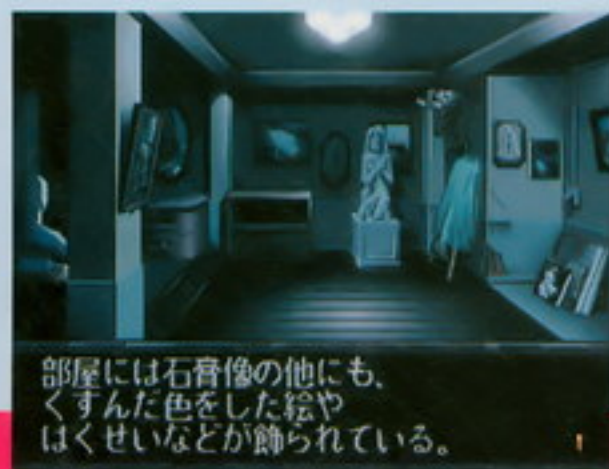
上のほうにあるのは、やや薄い鍵の入る鍵穴。鍵は、メインイベントをきちんと通っていれば必ず手に入れているはず……。

2階の各部屋をチェック

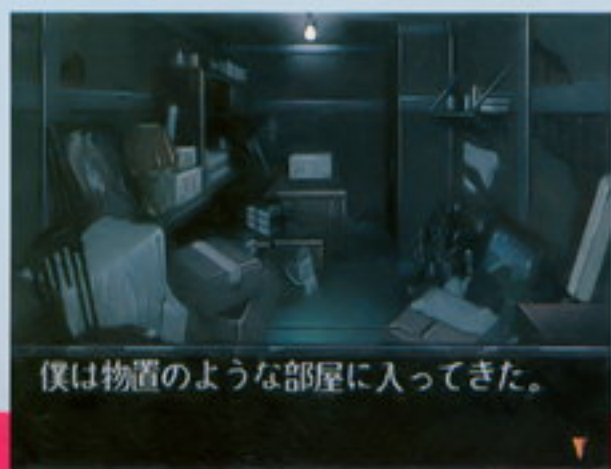
エレベーターから2階にあがって最初から行ける部屋は下の3つ。どの部屋にもこれから先に必ず使うアイテムがあるので、部屋は隅々まで確認しよう。

①アトリエ

物が多い部屋だが、美術品は一切取れないので入手できるアイテムは少ない。しかし、意外な仕掛けがあったり、重要なイベントが起こる場所なのだ。

部屋には石膏像の他にも、
くすんだ色をした絵や
はくせいなどが飾られている。

②納戸

ここで手に入るアイテムは3つ。ちょっと見つけにくいが、奥に鍵のかかったロッカーがある。また壁には、あるパズルを解くヒントが張られている。

僕は物置のような部屋に入ってきた。

③ピラニア部屋

この部屋には、2つのドアを開けるためのアイテムがある。一般的に物が入っていそうな場所を調べれば見つかる。入手アイテムは現時点で2つ。

水槽の中では、数匹のピラニアが
我がもの顔で泳いでいる。

隠された3階への道はどこに？

見取り図を見てもわかるとおり、部屋が少ない3階。ここは2つに分かれているため、2つの階段で来なければならない。1つは屋根裏部屋に行くときに使うピラニア部屋のとなりにある階段。もう1つはどこかの部屋に隠されている。この階段を見つけなければエレベーターを直せる機械室へ行くことができない。2階の見取り図と比べて、階段の位置にある部屋を調べれば簡単に見つかるはずだ。この3階ではイベントも多く、何度も来ることになりそうだ。特に牢屋のような「鎖の部屋」へは……。

3階

④機械室
⑤鎖の部屋
階段（2階へ）
⑥屋根裏部屋

2つ目の階段を探せ

機械室へは、2階中央の階段ではなく、もう1つの階段を使わなければ行けない。実はある部屋に隠されているのだ。

2 鍵がなくとも……

ドアノブについているのは鍵穴ではなく、小さな溝。この溝に、堅くて平たいものを使って回せば扉は開く。余談だがこのドアノブを別の場所で見たことはなかったか？　エレベーターを直した後に探してみよう。

鍵穴のように見えるが、浅い溝がついているだけだ。

必要アイテム：コイン

④機械室

エレベーターを制御している機械室。ここに来れば自動的にエレベーターが直る。しかし、すぐに降りず、部屋を見渡してみよう。右の机の上や、昔のカレンダーを見ておくこと。また機械に隠れた場所にも、重要なものがありそうだ。部屋を回る順番によっては特殊なイベントが起こる。

一見機械室のような狭い部屋の中央には巨大な機械が置かれている。

⑤鎖の部屋

頑丈な鉄の扉によって閉じられた部屋。この部屋へ入ることはできず、扉の小窓から覗くことしかできない。

牢屋のような部屋。閉じ込められたら簡単には出られそうにない。

ひどく荒れた部屋の中には、数本の鎖が鈍く光っている。一体どんな目的でつけられたのか…。

⑥屋根裏部屋

誰かが住んでいそうな雰囲気の部屋。服や本が多く、使えそうなものは見あたらない。普段使わない棚を調べてみよう。

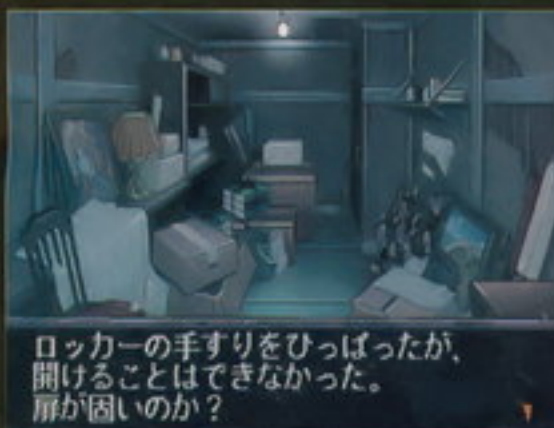
ここでは工具が手に入る。例えば何かを切断するような…。

天窓からもれてくる月あかりが、屋根裏部屋をいい雰囲気で照らしている。

2、3階で入手できるアイテム

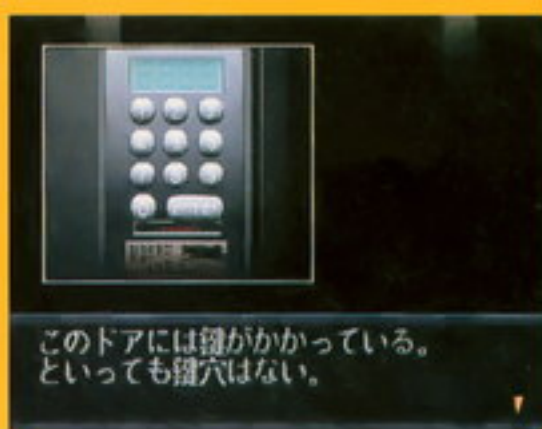
ここでは1階に降りた直後に使う、いくつかの重要なアイテムが手に入る。アイテムの取り忘れがないよう、下の表を見て確認しながら進もう。

ぬれぞうきん
かっちゅうの手
ラダー
コイン
水槽のフタ
ペンチ
ロープ
フロッピーディスク
バール

※上の順番で取るのが最短コース

ロッカーの手すりをひっぱったが、開けることはできなかった。扉が固いのか？

納屋など物がたくさんある部屋は、片っ端からクリックして探索してみよう。

4 2つの扉を開ける方法

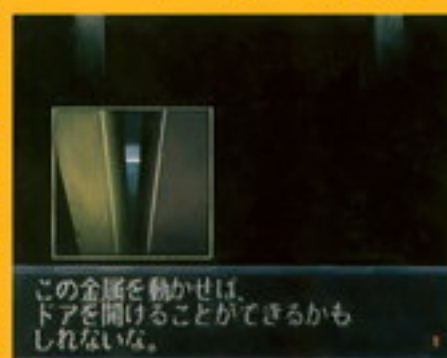
エレベーターの向かいにある扉は電子ロックなので、数値を入力して解除しなければならない。ヒントは「数字が書かれているもの」の中にある。2、3階の部屋を注意して調べよう。この時点で解けない場合、後に「カードキー」を使って開くこともできる。

このドアには鍵がかかっている。といっても鍵穴はない。

1から15までの数を4つ入力してENTERを押せば開く。

必要アイテム：カードキー（この時点では持っていない）

留め金の扉

留め金がかかっているため。賞状部屋のほうからは、あるアイテムを使わなければ開けることができないが、エレベーター側から移動してきた場合は問題なく開けられる。他の扉と同じように、一度開ければ留め金はかからない。

逆から開ける場合、必要なアイテムは、朝食には欠かせない器具だ。

この金属を動かせば、ドアを開けることができるかもしれないな。

3～4 薬品をかぶった梨代を助けるため？　それとも…

電子ロックを解除して、応接間の前を通るとガラスが割れたような音が！　中に入ると衣服を濡らしたまま気絶している梨代と、その周りに散らばる薬品のビンが目に入った。その薬品のビンに「硫酸」という文字を見つけ、あわてて梨代の服を脱がす主人公。制服をすべて脱がしたところで、梨代の目が覚めたのだが……。

自分の姿と、主人公が手に持っている服を見て、当然のごとく悲鳴をあげる梨代。「出て行って！」と叫ぶ彼女を後に主人公は部屋を出て行く。

梨代の服を脱がしていくうちに、考えがいけない方向に進んでいく。制服をしっかりと着込んでいるいつもの彼女からは想像もつかない姿だ。

1階では新たな犠牲者が出ようとしていた

5 いつみと千砂、またはいつみ1人と会う

6 田辺、または真理絵と会う

7 浴室で浴槽に閉じ込められたノーマを発見

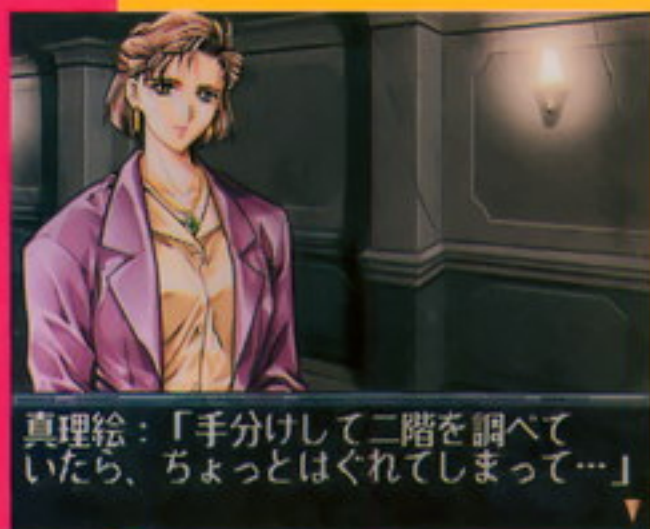
5 千砂の生死がいつみを大きく左右する

千砂を助けた場合は、常に2人で歩いている。

千砂：「何もなくてよかった…」

エレベーターで2、3階に上がるまでに前回紹介したトラップから千砂を助けていないと、2度と千砂に会えなくなってしまう。また千砂を助けるのに成功したかどうかで、その後のいつみの行動も変わってしまう。2人の笑顔を見たいなら，千砂は絶対助けよう。

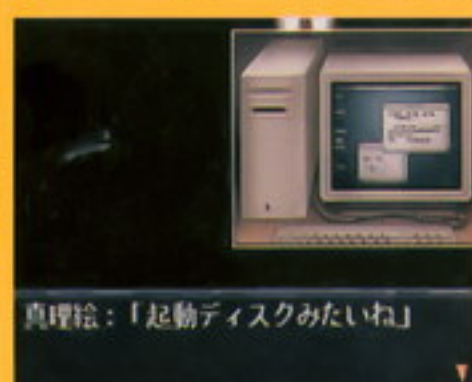
千砂がいないと、いつみは屋根裏部屋に閉じこもる。

6 エレベーターで降りると真理絵に会う

真理絵：「手分けして二階を調べていたら、ちょっとはぐれてしまって…」

本来は梨代を探すというのが目的のはずなのだが……。ここでは真理絵との時間をたっぷり楽しもう。

エレベーターを使って1階へ降りると、真理絵に会う。彼女ははぐれてしまった梨代を探しているらしい。応接間で起こる梨代のイベントを知らない人は、その後真理絵と共に行動できるようになる。その際下の2つのイベントを見ることが可能だ。真理絵と共に行動する場合は、2つのイベントを終わらせるまで、資料室付近の廊下の扉を開けないようにしよう。まずはあるアイテムを持って資料室へ。

フロッピーディスクの中身は？

資料室のパソコンにフロッピーディスクを入れると、ある化学の問題が出てくる。鉄片を浮かせる液体は何なのか？　化学の教師である真理絵の前で解いてみせれば、真理絵の主人公を見る目も変わるはずだ。問題を解くと、どこかの鍵かアイテムがもらえる。

真理絵：「起動ディスクみたいね」

一度でも間違えると、失敗となりパソコンが使えなくなってしまうので注意。

必要アイテム：フロッピーディスク

6 先生と手鏡

2階のホールへ行くと、なぜか手鏡が落ちている。拾おうとするが、あわてていたせいか再び落としてしまう。しかもその鏡は真理絵の足元に落ちて、彼女のスカートの中を映してしまう。しかしそれは一瞬のこと。見る間もなく彼女はスカートを押さえ、なんと怒り出してしまった。

今時、小学生でもやらないようないたずらに怒る真理絵。

6 階段を降りると、田辺とすれ違う

体の悪い田辺が走ってくるとは余程のことがあったのか？

田辺：「…」

直したエレベーターをあえて使わずに、2つの扉を開けて階段側から降りると、廊下を走ってくる田辺と会う。かなり急いだ様子で、ゆっくり話す間もなく走り去ってしまう。1階で何があったのか？　何か事件が起こっていないか、各部屋を見て回ろう。余談だが田辺または真理絵に会う前に、必ずいつみと、助けた場合には千砂に会う。

7 水を止めるのが先か？ 板を外すのが先か？

浴室へ入ると、板を打ち付けた浴槽の中に閉じ込められたノーマを発見する。浴槽には大量の水が入り続け、しかもコックの片方は針金で固定され、もう片方はなくなってしまっていた。ここでは時間がないため、脱衣場に使えるものを探しに行くのはいいが、脱衣場から先に出ないように。2、3階で入手したアイテムを使えば助け出せるぞ。

どうしよう？
早く水を止めてやらないと…。

水を止めた後は、浴槽に接近して板を壊そう。板は釘で頑丈に打ちつけられているので、簡単には外れない。

針金で縛ったコックのほうは、針金を切断する方法を考えよう。またなくなったほうのコックは、代わりのものを探す。ここには他にも蛇口がありそうだ。

必要アイテム：
ペンチ、コック、バール

助け出したノーマは意識は取り戻したものの、やや放心状態。水に浸かった体は冷えきってしまっている。彼女の体を温めて、服を乾かしてあげなければならない。まず、横にするために、ベッドのある部屋へ連れて行こう。

ノーマ：「…」

ノーマを発見する前に、脱衣場から急いで出てくる子鈴を見かけた。浴槽にノーマを残して出て行った訳は？　助けを呼ぼうとしていたのか、それとも……。

子鈴の疑惑、いつみと千砂の別行動の真意は?

8 ノーマを真理絵に預ける
9 広い部屋へ行く
10 子鈴と真理絵にノーマの一件を話す
11 子鈴、いつみ、千砂の誰かと一緒に、または1人で行動する

※上はノーマ救出に成功した場合のフローチャート。

ノーマを救えなかった場合

もしもノーマを助け出さずに脱衣場を出た場合は、脱衣場への扉が閉まり助け出すことはできない。その際状況を聞いた子鈴は、真理絵と主人公の元から走り去ってしまうのだ。

一也　:「ノ…ノーマは中に閉じ込められたままなんです。このままだと…」

8 ノーマの冷えきった体を癒すには?

浴槽から助け出し、意識を取り戻したノーマ。彼女を連れて脱衣所を出ると、廊下を歩いている真理絵に会った。全身を濡らし、うつろな目をしたノーマの姿を見た真理絵は、冷えきった彼女の体を抱きながら広い部屋に連れて行った。ノーマ、真理絵とは脱衣所の前で別れるが、ここは離れて行動するより、ノーマの様子を見に行くことにしよう。

真理絵:「子鈴さんも不安がっているわ。何があったのか話して」

ノーマを奥の部屋に寝かせて、真理絵と子鈴に詳しい話をすることに。

9 震えるノーマ、彼女が呼ぶのは――

ノーマは真理絵の腕の中で、子鈴の名前を呼ぶ。真理絵に頼まれ、地下で見かけたという子鈴を探しに行くことになった。子鈴はメイド部屋の付近をうろついている。ここで子鈴に会わず、1人で真理絵のところへ行くと、ノーマの思わぬ姿と意外な本音を知ることができる。また先生に頼まれた通り、子鈴を連れて行くと、そこで真理絵と子鈴に浴室で起こった一件の詳しい話をすることに。2階から降りてくる時のルートによっては、脱衣場から走り去る子鈴を見ることにができない。その場合ここでの会話が微妙に変わる。

子鈴と一緒に行く

一也　:「それより子鈴さん、ノーマをあんな目にあわせた奴に心あたりは?」

ノーマに会う前に、浴室での一件を話すことに。その残酷な手口と、子鈴にとってはいつも付き添っているノーマが巻き込まれたことで、かなりショックを受けてしまう。

1人で行く

広い部屋に直行すると、ノーマを主人公に任せて、真理絵が子鈴を探しに行く。

真理絵:「まだ部屋の中よ、しばらく一人でいたいって…」

奥の部屋に行くと、ノーマが話しかけてくる。しかしこちらを向いてはいない。どうやら主人公を真理絵と間違えて話しているようだ。そんな言葉の中に彼女の本音が。

11 3人の少女とそれぞれの時間を過ごす

ノーマを真理絵に任せて廃屋の探索を続けていると、いつみと千砂や子鈴と会う。どの部屋に行くかによって主人公1人、または3人のいずれかと一緒に行動できるのだ。そして誰と行動するかが、あとあと重要になってくる。また彼女たちに会えたとしても、それまでの行動によって一緒に行動できない場合もある。その詳しい条件については秘密だが、2つのヒントを教えておこう。1つは彼女たちの関わるサイドイベントを成功させていること。また、以前のイベントで梨代を脱がせていないことが条件に入る。

いつみ:「ねーねー、この部屋開いたの?」

いつみと千砂は、珍しく別々の行動をとる。調理室で一体何があったのだろうか?

千砂:「…」

調理室の中から出てきたのは千砂だけ。気分が悪い様子だが…。

子鈴と行動する

ノーマの着替えを探しに行くと言っていた子鈴は、屋根裏部屋にいた。残念ながら服は小さすぎて着れないものばかり。しかし、彼女と行動すると、ノーマを慕う子鈴の本音が聞ける。そして、脱衣場から走り去った真意も明かされるのだ。

屋根裏部屋で……

一也　:「服は見つかりましたか?」

びしょ濡れになったノーマのために着替えを探す子鈴。しかし彼女の心境は……。

調理室の扉を開ける

閉まっていた調理室の扉を開けて探索した後、部屋から出るといつみと千砂の姿が……。彼女たちが入って行った後、扉の外に立っていると何やら怪しげな会話が聞こえてきた。

必要アイテム:コイン

いつみと行動する

調理室の中に入っても、いつみの姿はない。この部屋で隠れられる場所は1つだけ。そこを調べると、案の定いつみの姿があった。しかしなんて格好なんだ!

この後、調理室を出て行った千砂を探しに行く。

千砂と行動する

千砂の後を追って応接間へ行くと、いつみとの会話の詳しい話を聞かせてくれた。この後、1人で行動させるのは危険だと、いつみを探しに行くことに。

千砂:「いつみが開けた戸棚からゴキブリが出てきて…」

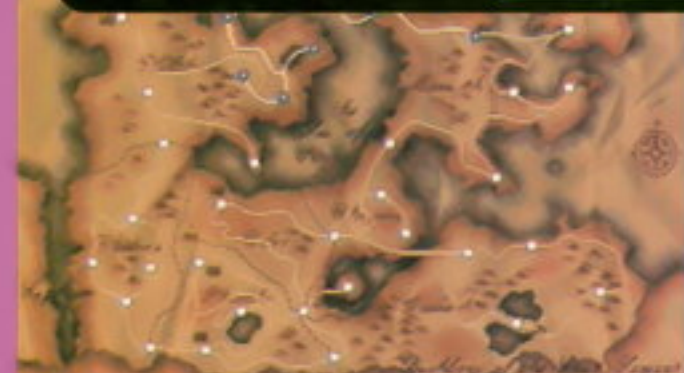
いつみと何があったのか、千砂の表情がすぐれない。

廊下をうろつく子犬

賞状部屋へ行く階段付近に子犬がうろついている。女の子と一緒の場合は、それぞれに違う反応が見られるのでぜひ会っておこう。1人で会う場合は手土産を忘れずに。

仔犬があどけない瞳で下から僕のことを見つめている。

白き魔女～もうひとつの英雄伝説～

●ハドソン●発売中（2月26日発売）●6,800円●RPG●全年齢推奨●CD-ROM2枚組

ウドル国での旅▶幻術使いカジムとの戦い

国をも包み込む巨大な森のなかで巡礼を続けるジュリオたち。だがその行く手に意外な敵が出現する。幻術を打ち破る方法はあるのか？

行動チャート

静寂の森
↓
シフール
↓
シフールのシャリネ
↓
グレイス山地
↓
オルドス

シフールにて：賢者様は一体どこに？

森の都シフールのシャリネに入るには、賢者様に許可をもらわなくてはならない。見つけるには王様・コック・王妃と話を聞き、シフール城入り口の左にある庭に行けばいい。テーブルに腰掛けている賢者様を見つけられるだろう。

見つければシャリネ直前まではオートで話が進む。

シフールのシャリネにて：カジムとの死闘

苦労して探した賢者だったが、じつは幻術使いカジムの変装だった。ここではシャリネを目前にカジムの手先と戦闘になる。なんとか勝った2人だが、カジムの幻術の前にあっさり負けてしまう。

それほど強い敵ではないが、グースがいないことを考えて慎重に戦いたいところ。

モリスンの力を借りて

グースに助けられ一命を取り止めるジュリオとクリス。本物の賢者を見つけ出したら、シャリネでカジムと再戦だ。今回はモリスンがカジムの幻術を防いでくれる。攻撃魔法にだけ気をつければ、苦戦しつつも倒すことができるぞ。

憎まれ口を叩くカジム。この前の借りを倍にして返却だ！

猛獣図鑑1 大コウモリ・・・

昼なお暗い森のなかに突然出現する巨大なコウモリ。超音波を使った特殊攻撃があるので、時間をかけずに倒してしまおう。

経験値200　獲得Goa40

敵は2匹。ダメージ覚悟の総力戦でかたづけろ！

フレイムやサンダーといった魔法が攻撃の主力となる。

ジュリオとグースで攻めつつ、クリスが魔法でフォローする戦術がベストだ。

見逃すな！ミニイベント!!

シフールの宿屋の前でグースが立ち止まる。目当ては宿屋で働く女の子のようだが……。結果がどうなるかは見てのお楽しみ。でもだいたい予想はつくでしょ？

すぐに鼻の下が伸びるグース。だらしないなぁ。

ティラスイールの歩き方 オルドス国

魔法の聖地にして巡礼の終着点

ティラスイールで一番小さい、でも一番重要な国といえる。すべての魔法の発祥の地だけに、街はいかにもな服装の人ばかりだ。巡礼ならば、まずは大聖堂を目指そう。

城壁と水と静かな人々に囲まれた歴史の街だ。

●地理と歴史

領土すべてに城壁を巡らしたオルドスは、ティラスイールでも類をみない、賢者・魔法使いが多く集う国として知られている。魔法を広めることに熱心なおかげで、人々の教養は高く、この国で修行を終え各地に散った賢者は数知れない。また魔法の鏡巡礼の聖地として、多くの旅人が訪れる地だ。

賢者様の話は難しいけど、聞く価値はあるぞ。一字一句胸に刻み込んでおこう。

オルドス国での旅▶呪いを解くには?

カジムの呪いにかかったクリスとグースを救うため奔走するジュリオ。ウドルとフュエンテを往復して大忙しだ。

行動チャート

オルドス
↓
北ヒーツ街道
↓
リズの家
↓
ハイゼン
↓
シフール
↓
静寂の森
↓
トネリコ
↓
迷いの森
↓
オルドス
↓
オルドスのシャリネ
↓
ルイズの関所

オルドスにて:フィーロ先生はどこ?

呪いにかかった2人を助けるため、オルドス一の名医フィーロ先生を探さなくてはならない。病院で散歩中と言われたら、水路の近くにいる子供に話しかけて手がかりを得よう。だが先生の力でも、2人は治せない。ジュリオは調剤師リズの力を借りに、フュエンテへ行くことになる。

このセリフを聞いたら画面左上の水路へ。目指すフィーロ先生がいる!

迷いの森にて:突破のカギは石碑にあり

呪いを解くには聖獣アルグレスの角が必要と知ったジュリオたちは、ウドル国の迷いの森へと向かう。この森は表と裏2つの顔があり、アルグレスとは裏の森でしか会うことができない。表と裏を切り替えるスイッチの役目をするのが、表の森の中にある石碑だ。まずはこれを探し出そう。森のなかには魔獣が出現しないので、とにかくしらみつぶしに歩くこと。アルグレスは奥のほうにいるぞ。

まずはこの石碑を目指そう。裏の森は道が見えやすい。

角を少しだけ分けてもらったら、急いでオルドスへ!

オルドスにて:ラウアールの波とは?

最後の魔女の鏡では、いつもの映像のほかにラウアールという言葉を聞くことができる。大聖堂の神官さえも驚くこの言葉は、ひとつの文明が滅ぶときにやってくる暗黒の波のことらしいのだが……。

世界の終末を告げるラウアールの波を防ぐには!?

猛獣図鑑2 ウルフ

特に北ヒーツ街道で遭遇することの多いウルフ。それほど強くないが、一度に出てくる数がとにかく多いので注意しよう。こまめに回復しないと危険だぞ。

経験値270　獲得Goa36

ジュリオとシャーラだけのときは、回復が薬草でしかできない点も注意。

バンバンの武装について

バンバンはパーティのメンバーだが、装備品をお店で買うことができない。そこで敵を倒したときに手に入る「毛皮」や「入れ歯」で強化することになる。キチンと装備すればジュリオよりもはるかに強くなるので、手に入れたアイテムは細かくチェックしよう。

愛らしい容姿とは裏腹に恐るべき力を秘めた子グマ。その力に助けられるはずだ。

●見どころ

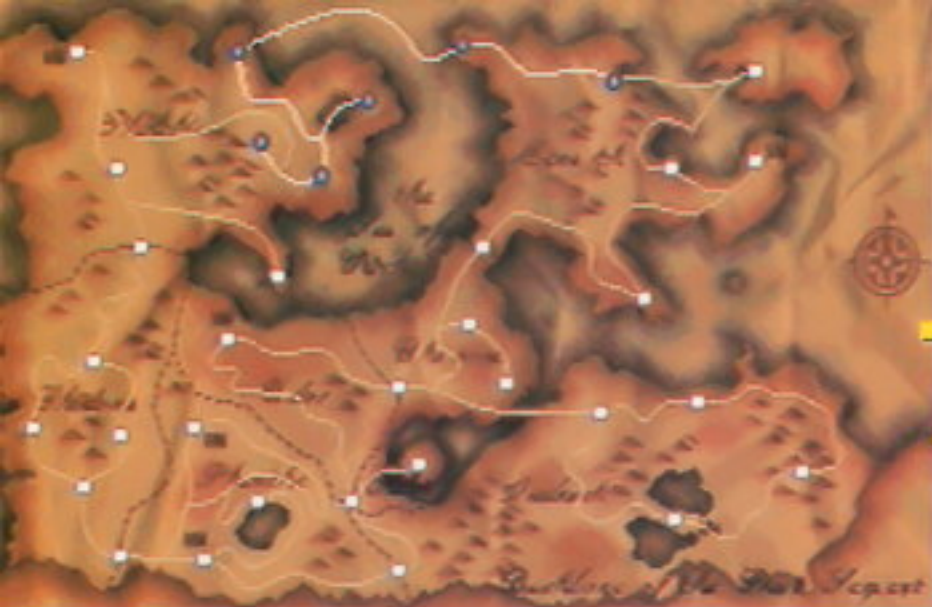
オルドス一番の見どころといえば大聖堂だろう。その白亜の建物は、街の中心に荘厳な姿を見せつけ建っている。なかにある空のシャリネは、巡礼の旅人でさえ一生に一度しか見ることのできないもの。美しいその姿をまぶたに焼き付けよう。大聖堂以外にも、清潔感あふれる街並みも見逃すな。

とにかく大きいオルドス大聖堂。なかにはいろいろな施設があるが、シャリネには巡礼の旅人、しかもほかをすべて回ってきた者しか入れない。

長かった巡礼の旅もこの鏡で最後。たとえなにが見えるにしても、しっかりと忘れないようにしたい。見終われば帰路につくだけだ。

トラブル

大聖堂へと入るにはオルドス以外の4つのシャリネに行ってなくてはだめ。嘘はつけないぞ。

キチンと巡礼していれば困る問題ではない。真面目に答えよう。

フュエンテ国での旅▶南北の争いを止めろ

2人の兄弟王が治めるフュエンテはなにやらキナ臭い匂いが。
ジュリオとクリスは一触即発の状況を打開すべくひた走る！

行動チャート

ルイズの関所
↓
ホルク
↓
ケモノ道
↓
リズの家
↓
ハイゼン
↓
リズの家
↓
南北街道
↓
ホルクの砦
↓
ホルク
↓
望砂の関所

ホルクにて：キャラック王の悩み

ベラートという流れ者の軍師にそそのかされ、戦争の準備を始めてしまったキャラック王。今では砦に王妃を人質に取られ、引くに引けない状況だという。見かねたジュリオたちは、北のエネトン王への連絡役を買って出る。

気の弱さをベラートにつけ込まれてしまったようだ。

ハイゼンにて：優柔不断なエネトン王

フィリーの案内するケモノ道を抜けてハイゼンにやってきたジュリオたち。キャラック王から預かった親書を渡せば、王妃奪還の作戦会議が始まる。クリスの案で、ホルクの砦にはジュリオたちが潜入することで決着するが……。

王妃に怒られるエネトン王。これはこれで情けないぞ。

南北街道にて：山賊作戦でGO！

ホルクの砦への南北街道は、兵士たちによって封鎖されている。行き当たりバッタリの作戦を考える天才のクリスは、ジュリオの話から山賊作戦を思いつき、山賊に襲われた振りをしてまんまと街道を突破するのに成功。ベラートに言いくるめられた兵士たちで厳戒体制の砦にも、同じ作戦で簡単に侵入してしまう。しかもこの山賊作戦、あとで本当の山賊が現れるから、よりいっそう混乱するのだ。

フュエンテではフィリーの揺れ動く乙女心を垣間見ることもできるぞ。

無謀と紙一重の作戦だけど、いまはこれしかないの？

調子に乗って砦の兵士にも山賊作戦だ！しかもこれがまた成功してしまう。

猛獣図鑑3 マジックラット・・・

名前の通り魔法を使ってくるネズミ。体力は少ないが数が多い。魔法に対する抵抗が弱いキャラは、ダメージが大きいので、フィリーにしっかり回復してもらおう。

経験値136　獲得Goa120

フリーズのパターンは人それぞれあって、痛いけどけっこう楽しかったりする。

見逃すな！ミニイベント!!

キャラック王の家の前にいる門番は「もし王様と面会できたら逆立ちして三ベン回ってやる」とジュリオたちに約束してしまう。エネトン王の誤解を解くために急がなければならないが、約束は約束。門番に話しかければ、キチンと逆立ちしてくれるぞ。

あまりにかわいそうだから、ホドホドで許してあげるといいだろう。

ティラスイールの歩き方 フュエンテ国

兄弟王が南北を統治する

北のエネトン王、南のキャラック王と、2人の兄弟王が治める国だが、お互いに気弱な面を持ち、問題は多い。最近では南北で戦争になるという噂があとを断たないでいる。

国民にさえ知れ渡っている気の弱さ。悪用するのは？

●地理と歴史

国の中央部にはティラスイール最大の湖・ルピナスがある。王都ハイゼンのある北部は、険しい山岳地帯で放牧が盛ん。副都ホルクのある南部は、なだらかな大地で農耕に適している。国土を縦横に結ぶ街道は旅人にとっての難所だ。

かつて白き魔女が残した予言。ここにも災いの根はあった。

一軒家に住むリズは近隣の国にも名を知られる調剤師。

ホルクの砦MAP

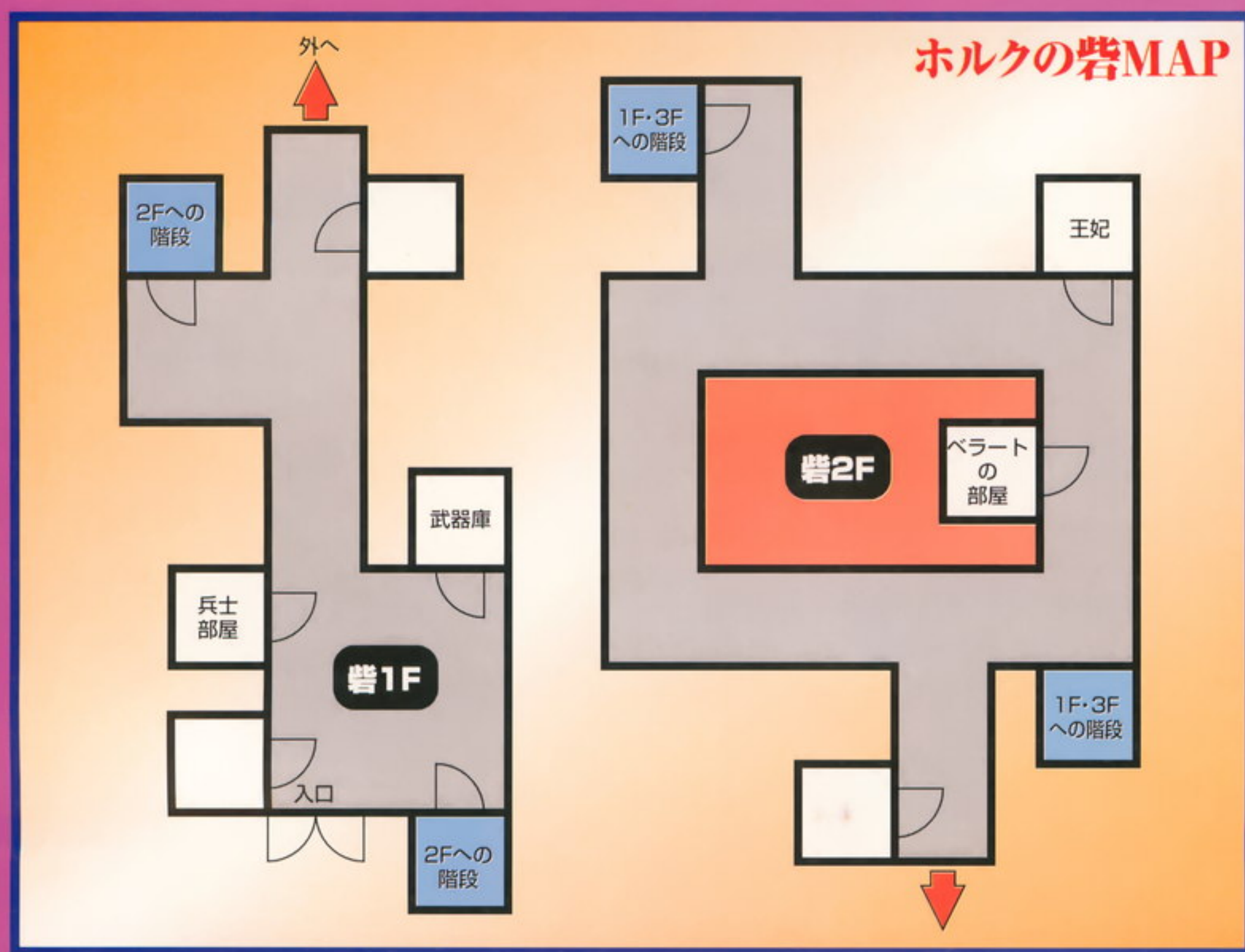
外へ
2Fへの階段
武器庫
兵士部屋
砦1F
入口
2Fへの階段
1F・3Fへの階段
王妃
砦2F
ベラートの部屋
1F・3Fへの階段

『白き魔女』発売記念テレカプレゼント!!

「白き魔女」の発売を記念して制作されたハドソン特製のテレカを、2種類1組にして10名の方にプレゼント！ そえた氏の美麗イラストを存分に使用したこのテレカがほしい人は、官製ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号・ゲームの感想を書いて、下記の住所へ送ってくれ！

あて先……………
〒103-8501
東京都中央区
日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株式会社
セガサターンマガジン編集部
「白き魔女を詩おう」係行き

締め切りは3月19日必着!!

白き魔女 ～もうひとつの英雄伝説～
HUDSON
©1998 HUDSON SOFT ©1993,1998 NIHON FALCOM Co.

ホルクの砦にて：ベラートの野望を阻止せよ

砦に入ったらまずは武器庫へ。火をつけたら一度砦の外に出よう。兵士をやり過ごして、再度侵入。武器庫の前でベラートの話を聞いたら2階の王妃の部屋へ。一度はベラートに捕まるが、山賊騒ぎで脱出に成功。1階の兵士部屋で全員に話しかけたら、王妃を救いに奥の階段から屋上を目指そう。

ここでのボイスイベントには笑わせられるぞ。バンバンの顔にも注目！

やっと状況を理解した王妃だったが、時すでに遅し。ベラートにバレてる。

立場的には敵味方のジュリオとグースだが、見事なチームワークを見せるぞ。

猛獣図鑑4 魔法ヘビ……

魔法のほかにも毒や麻痺攻撃を使ってくる強敵。クリスの回復系魔法をしっかり使わないと、全滅もありえるから注意しよう。

経験値68　獲得Goa96

主力はバンバンとジュリオだ。女の子たちは回復役に専念すること。

●見どころ

フュエンテは直接巡礼には関係ないが、そばまで来たらルピナス湖には寄ってみたい。南北の都も小さいながら栄えている。街道沿いに足を伸ばしてみるといいだろう。またハーブの達人リズの家を訪ねれば、かわいい娘フィリーにおいしいハーブティーをご馳走になれるかもしれない。もちろん薬を調合してもらってお土産にしてもいい。

気が弱い王様との謁見でいきなり悩みを聞かされたりするかも。相談に乗ってみる？

上はエネトン王の住む家。美しい庭園が特徴だ。左はリズの家。南北街道を抜けるとすぐに見つかるぞ。

グルメ

おいしいお酒と、ハイゼンでは「カラタル」が大流行中。未成年者は、もちろん飲めません！

左の舞台の上で大騒ぎするのが「カラタル」らしいのだが。

出演声優サイン入り台本当選者発表!!　宮城県／佐藤浩さん、兵庫県／細川剛英さん

プロ野球チームもつくろう!

●セガ●発売中（2月19日発売）●5,800円●スポーツ育成シミュレーション●パスワード対戦あり●全年齢推奨

2つのプレイスタイルの1年目を比較してみました!

今回は趣向をちょっと変えて、経営重視と育成重視の2つのプレイスタイルの、1年目のペナントレースの経過や結果を比較してみたのだ。球団や本拠地などの条件はまったく同じにしてプレイをしている。

もちろん、ランダムで発生するイベントがあるので、ここで紹介するデータはあくまで参考にしかならない。選手のトレードに関しても同様に、同じタイミングで同じ条件で申し込んでいても、結果は違ってくる。これは、トレードには運の要素が関係するからだと考えてほしい。

今回のこの比較から、攻略のヒントをみつけてみてね!!

選手の疲れはしょうがない。とりあえず選手に休みを！

ファンクラブは大事。毎ターン100万円ずつ投資した。

両スタイル共通事項

球団　ジャイアンツ

今回は、知名度が全国区であり、人気のある球団ということでジャイアンツを選択した。

本拠地千葉県千葉市
人口：844000人
地価：★
降雨量：★★★★

千葉市は人口が多いわりには、地価がとても安いという理由で選択。経営重視スタイルでプレイする際は、本拠地の地価がとても大きく関係してくるので軽視しないこと！　降雨量は、後々屋根つき練習場を設置するという前提で、今回はあえて無視している。

秘書　大野夏子

担当者の趣味で選択してます。まあ、秘書による違いはないので、ここは、あまり気にしないように。

ケチケチ 球団 経営重視スタイル

ケチケチを合言葉に資金を貯めるため、基本的には無駄な買い物をしないのが条件。また、お金の使い道も、ビジネス関係に投資することが前提だ。選手やスタッフに関しては、高給取りはできるだけ放出、もしくは交代して、年俸総額を低くするように努力した。トレードも基本的に、自球団の選手2人に対して、相手球団の若くて年俸の安い選手を取るという、複数トレードを行った。

ケチケチ 3月 オープン戦 出だし好調の4勝4敗!!

まず、一番最初に行ったのが、年俸の高い長嶋監督を須藤監督と交代。そして、マリーンズの清水捕手を獲得するために、槙原投手と広沢外野手を放出した。

ビジネス面では、売店を5店舗設置し、集客アップをはかるために駐車場も同時に設置。グッズの開発も月初めに行う。

1年目のオープン戦ということもあり、結果は気にしなかったが、4勝4敗という以外な結果でペナントへの期待がもたれた。

●売店2100万円（5店舗設置）
●駐車場3億5000万円（設置）

スタッフ交代・監督

長嶋茂雄（2億0000万円）→ 須藤豊（8000万円）

トレード

槙原寛己投手（9500万円）、広沢克外野手（9200万円）⇄ マリーンズ 清水将海捕手（1200万円）

項目	値
3月成績	4勝4敗
主催試合	4試合
総入場者数	53091人
1試合平均	13272人

項目	値
収入計	2億0892万円
支出計	6億9470万円
収支差	△4億8578万円
所持残高	5億1422万円

バリバリ 選手育成重視スタイル

バリバリは、選手の育成とチーム力の向上を目的として進めていくスタイルだ。このスタイルでは、ビジネス関係にはほとんど手を出さず、基本的にお金は選手のために使っていく。最低限の資金を残せばいいと、つねに何かを購入したり設置したりするのだ。そのため、このスタイルでのプレイは、所持金がなくならないようにだけ注意するよう心掛けている。はたして思惑どおり進むだろうか。

バリバリ 3月 オープン戦 負け越すもまずまずの内容

ドラフト会議で優秀な新人を確保するために、まずは国内スカウトの交代から始める。そして経営重視のケチケチのときと同様に、マリーンズから清水捕手を獲得。

売店は2店舗だけ設置。また、マッサージ室の設置と、ダンベルやまとなどの3種類の練習機器を、まとめて購入。

●売店2100万円（2店舗設置）
●マッサージ室2億1000万円（設置）
●ダンベル&鉄アレイ8000万円（購入）
●ピッチングマシンA5000万円（購入）
●まと5000万円（購入）

スタッフ交代・国内スカウト

赤井一条（800万円）→ 竜崎明日馬（7000万円）

トレード

川口和久投手（8000万円）、広沢克外野手（9200万円）⇄ マリーンズ 清水将海捕手（1200万円）

項目	値
3月成績	3勝5敗
主催試合	4試合
総入場者数	49884人
1試合平均	12471人

項目	値
収入計	1億8720万円
支出計	6億9865万円
収支差	△5億1145万円
所持残高	4億8855万円

ケチケチ 4月 ペナントスタート！ 痛い！開幕ダッシュ失敗!!

オープン戦からのローテーションサイクルのミスから、手痛い開幕3連敗。しかも、連敗が重なったことで、選手の練習機器の購入を余儀なくされた。

また投手陣の強化のためと年俸削減のために、高年俸の清原内野手、活躍が期待できない岡田投手をタイガース舩木投手とトレード。

結局、この月は5勝しかできず、最下位スタートになってしまった。

●ピッチングマシンA 5000万円（購入）
●まと5000万円（購入）

トレード

清原和博内野手（2億2000万円）
岡田展和投手（2200万円）
⇔
タイガース 舩木聖士投手（1800万円）

4月成績	5勝19敗
主催試合	9試合
総入場者数	96764人
1試合平均	10751人

収入計	4億3171万円
支出計	3億4130万円
収支差	9041万円
所持残高	6億0463万円

ケチケチ 5月 2週連続のラッキー！ 臨時収入あわせて1億円!!

この月から、どんぞこテレビと契約することに……。試合のほうもパッとせず、勝ち星がうまく稼げない。原因は、中継ぎ・抑えの不調による逆転負けが多いためか。

そんなときに、ラッキーなイベントが2週連続で起こり、計1億円の収入を得た。

ただ、5月を終わって、スワローズを相手に9戦9敗という情けない結果が残ってしまった。

球場を他のイベントに貸すことで、臨時収入5000万円をゲット。それが2週続いた。

5月成績	9勝15敗
主催試合	15試合
総入場者数	150621人
1試合平均	10041人

収入計	7億6282万円
支出計	2億1801万円
収支差	5億4481万円
所持残高	11億4944万円

ケチケチ 6月 いまだ最下位脱出できず！ 逆マジック点灯か!?

雨期に入り、雨による練習や試合の中止が不安だったが、結局自球場での試合中止はなし。練習の休みも、思ったほど多くはない。

試合のほうは、4月の不調時に逆戻り。しかも、勝ち星がなかなか上げられず、後半には7連敗もして、逆マジック点灯の危険にも立たされてしまう。

今月も、トレードや施設の設置などは特に行わなかった。

危うく逆マジックが点灯するところだったが、なんとか7月に入る前に20勝達成できた。

6月成績	6勝17敗
主催試合	12試合
総入場者数	112656人
1試合平均	9388人

収入計	4億9268万円
支出計	2億1701万円
収支差	2億7567万円
所持残高	14億2511万円

バリバリ 4月 開幕ダッシュを試みるが 4月下旬に痛恨の7連敗!!

開幕は、いい形でスタートをきることに成功したので、Aクラス確保ができるかに思えた。しかし、4月下旬のカープ戦で3連敗したのをきっかけに、トータルで7連敗。最下位で4月を終わる。

トレードでは、清原野手と村田捕手をセットで放出することは早い段階から決めていた。これに木田投手をプラスし、ライオンズの松井内野手の獲得に成功する。

トレード

清原和博内野手（2億2000万円）
村田真一捕手（8000万円）
木田優夫投手（6200万円）
⇔
ライオンズ 松井稼頭央内野手（3500万円）

4月成績	9勝14敗
主催試合	11試合
総入場者数	94040人
1試合平均	8549人

収入計	4億6468万円
支出計	2億3032万円
収支差	2億3436万円
所持残高	7億2291万円

バリバリ 5月 最下位転落から立ち直れぬまま今度は悪夢の9連敗!!

4月下旬の7連敗、そして最下位転落が尾を引いているのか、5月中旬には悪夢のような9連敗がチームを襲う。この、7連敗と9連敗は、今季のペナントの結果を決定づけたといっていいだろう。

この、嫌な空気を払拭するため、ミーティング室の設置、練習機器の購入を積極的に行う。その結果、あわや所持金0でゲームオーバーの危機も！

●ミーティング室1億4000万円（設置）
●養成ギプス 2億0000万円（購入）
●ピッチングマシンB 2億0000万円（購入）
●トレーニングマシン 3億0000万円（購入）

5月成績	5勝17敗
主催試合	14試合
総入場者数	165984人
1試合平均	11856人

収入計	6億2468万円
支出計	10億7420万円
収支差	△4億4952万円
所持残高	2億7339万円

バリバリ 6月 早くも今季はあきらめ 来季に向けて預金開始だ!!

5月の惨憺たる結果に、早くもあきらめムードが漂いはじめる。そこで、ストーブリーグでの人材確保のために、必要経費の貯金も開始した。選手たちには、能力アップのために練習をさせるが、雨による練習の休みが多く、本拠地の選択をちょっとだけ後悔。

ノルマの20勝は、3週目あたりでクリア。オールスター前のゲームオーバーは回避できた。

雨での練習休みも、運がかなり関係するようだ。試合も中止になったりならなかったり。

6月成績	9勝15敗
主催試合	9試合
総入場者数	107056人
1試合平均	11895人

収入計	5億0188万円
支出計	2億4024万円
収支差	2億6164万円
所持残高	5億3503万円

ケチケチ 7月 耐えたジャイアンツ!! 規定の20勝とりあえずクリア!!

とりあえず、規定のオールスター前までの20勝は達成できたのでひと安心。そこに、マリーンズからのトレードの申し込みがあり、吉田投手を獲得。代わりに、斉藤外野手を放出した。また、タイガースの平尾内野手の獲得にも、2対1のトレードで成功している。

7月下旬にはオールスター戦があり、我がジャイアンツからは斉藤投手と松井外野手が選出される。

トレード
斉藤宜之外野手(500万円) → マリーンズ 吉田篤史投手(2200万円)

トレード
川口和久投手(8000万円)、村田真一捕手(8000万円) → タイガース 平尾博司内野手(1200万円)

7月成績	7勝12敗	収入計	5億2650万円
主催試合	12試合	支出計	2億1990万円
総入場者数	103715人	収支差	3億0660万円
1試合平均	8642人	所持残高	17億3171万円

ケチケチ 8月 球団は最下位独走! そんななか所持金20億円突破!!

チームがなかなか勝てない状態で、手痛いアクシデントが発生。先発ローテーションに名を連ねていた舩木投手が、全治2週間のケガで戦線を一時離脱。その影響か、また負けが多くなり、最下位確定の色が濃くなる。舩木復帰後は、タイガース相手に今季初の3タテ。

ここまで、大きな買い物をほとんどしていないため、所持金もついに20億円を突破する。

最下位独走中ながらも、所持金は20億円を突破。来年には、施設を積極的に設置できる。

8月成績	8勝15敗	収入計	5億3540万円
主催試合	12試合	支出計	2億0146万円
総入場者数	102673人	収支差	3億3394万円
1試合平均	8556人	所持残高	20億6565万円

ケチケチ 9月 5位カープ相手に善戦するもついに最下位確定!!

9月になって残り試合もわずかとなり、5位カープに善戦はしつつも届かず、ついには最下位が確定してしまった。主催試合も7試合しかないため、観客動員数が1試合あたり9000人を割っているような状況は、収入面にも大きな影響を及ぼしてしまっている。

ここまできたら、お金は使わないようにして、オフや来年のための予算としてとっておこう。

オーナーのところに融資の依頼がくるが、この時期のギャンブルはもったいない。断ろう。

9月成績	9勝12敗	収入計	3億5743万円
主催試合	7試合	支出計	2億0346万円
総入場者数	61752人	収支差	1億5397万円
1試合平均	8821人	所持残高	22億1962万円

バリバリ 7月 規定の20勝は超えるも今季8度目の3タテを食らう!

ノルマは越えたが、前半戦だけで3タテを8回も食らうという反省点も。ドラゴンズだけで3回もあるのは、ローテーションも関係しているはずと思い、斉藤、桑田両投手のサイクルを変更。

そして、選手のトレードはとりあえず休止。これ以上、放出できるような選手もいなければ、どうしてもほしいという選手も見当たらないのが理由だ。

オールスター戦には、斉藤投手、松井(秀)野手、松井(稼)野手の3人が選ばれた。

7月成績	7勝10敗	収入計	4億2030万円
主催試合	9試合	支出計	2億3924万円
総入場者数	76116人	収支差	2億6164万円
1試合平均	8457人	所持残高	7億1609万円

バリバリ 8月 情けなし! 今ごろ今季初の2ケタ勝利!!

選手の育成を掲げてプレイしていたわりには、8月に入ってやっと月2ケタ勝利の達成……。開幕ダッシュに失敗したとはいえ、ちょっと情けない気がする。

また、5位のタイガースの背中が見えてきたころ、抑えで活躍していた趙投手がケガで戦線離脱。大きな連敗はしないものの、タイガースにはなかなか近づけない展開が続く。

趙投手がケガをしてしまった。抑えで活躍していただけに、チームにとっては大打撃だ。

8月成績	10勝13敗	収入計	4億6301万円
主催試合	11試合	支出計	2億3924万円
総入場者数	90381人	収支差	2億2377万円
1試合平均	8216人	所持残高	9億3986万円

バリバリ 9月 必死の追い上げ!! しかし5位の背中は近いようで遠かった……

今季初の勝ち越し。前月の2ケタ勝利から考えると、チームの状態は上向きになっていることがうかがえる。また、球場の観客動員数が増えはじめ、収入面でも明るい兆しが見えはじめた。

選手の状態も決して悪いわけではなく、勝負に勝てないのは、やはり運のようだ。また、オールスター戦後は、どの球団にも3タテを食らわないようになった。

こちらが勝てば、5位のタイガースも勝ってしまい、なかなかその差が縮まらない。

9月成績	11勝10敗1分	収入計	5億0530万円
主催試合	9試合	支出計	2億3924万円
総入場者数	102344人	収支差	2億6606万円
1試合平均	11371人	所持残高	12億0592万円

ケチケチ10月 手元に20億円は残ったがチームはボロボロ……

今月は主催試合がないため、収入がほとんどない。こういったケースは今後も、海外キャンプのある2月や、残り試合の少ない10月になればあるので、あらかじめ選手の年俸月額などの予算を確保しておく必要がある。注意しよう。結局、10月で20億円が手元に残る結果となったが、44勝しかできなかったのは痛い。経営重視の場合はこの結果は覚悟しよう。

ファンクラブの会員は球場の観客動員数に影響する。序盤は毎ターン100万円くらい投資。

10月成績	0勝2敗	収入計	440万円
主催試合	0試合	支出計	1億8916万円
総入場者数	0人	収支差	△1億8476万円
1試合平均	0人	所持残高	20億3486万円

バリバリ10月 祝!! 松井秀喜2冠！

終わってみれば借金28で最下位。それでも、カープの江藤内野手の必死の追い上げを振り切り、松井秀喜外野手がホームランと打点の2冠王に輝いた。やった!!

これから始まるストーブリーグでは、貯めたお金を使って、FA宣言した選手の獲得、もしくはドラフト会議で新人選手を獲得し、チーム力の強化をはかりたいところ。はたして足りるかな？

松井秀喜野手が栄光の2冠王に。打率は10位でとどかなかったが、それでも3割以上!!

10月成績	2勝2敗	収入計	1億5361万円
主催試合	4試合	支出計	2億2300万円
総入場者数	35556人	収支差	△6939万円
1試合平均	8889人	所持残高	11億3653万円

最終結果 どちらも順位は6位でフィニッシュ！

最終成績	44勝91敗	収入計	33億1986万円
主催試合	67試合	支出計	22億8500万円
総入場者数	681272人	収支差	10億3486万円
1試合平均	10168人	所持残高	20億3486万円

最終成績	53勝81敗	収入計	33億2066万円
主催試合	67試合	支出計	31億8413万円
総入場者数	721361人	収支差	1億3653万円
1試合平均	10766人	所持残高	11億3653万円

ちょっと一言〔経営重視〕

結果としてはプレイ中にミスを犯しているので、あまり参考にはならないかもしれない。ただし監督交代やリストラによって、支出をできるだけ抑え、売店などで副収入を得ることで、かなりの金額を稼げることはおわかりいただけるだろう。ただし長い目でみたスタイルなので、序盤は苦しむことになりそう。

ちょっと一言〔育成重視〕

どちらかというと、こちらのスタイルのほうがオススメだ。ビジネス面は、チーム状態が安定して、所持金にある程度の余裕ができてから始めればいいわけだしね。もちろん、チームが強くなれば、主催試合のチケット代や勝利ボーナス、テレビの放映料などで、サイフの中身はかなりうるおってくるだろうし。

2つのスタイルを比べてわかったこと

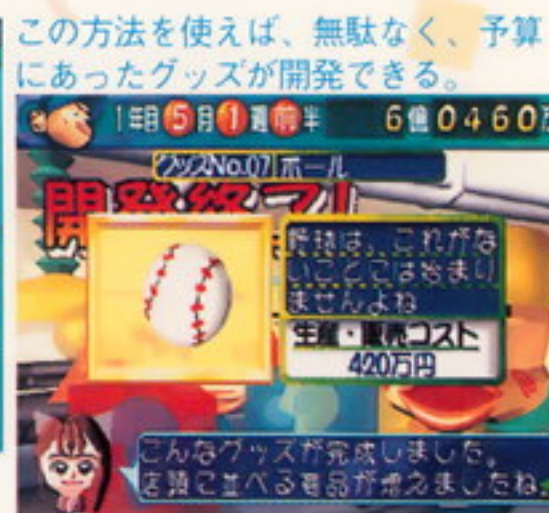
経営重視でプレイしたときには、借金47でシーズンを終えていることからも、育成重視とのチーム力の差がわかるだろう。しかも収入もほとんど同じ。となれば、育成重視のほうが賢いプレイ法かも？と思うはずだ。しかし考えてみれば、監督の交代やリストラは収入に関係ないし、勝ち数が9違うのだから勝利ボーナスも1億円以上違う。さらに総入場者数も4万人違うから、当然チケット収入にも差が出る。つまり、経営重視でプレイをすれば、当たり前だがそれなりの効果はあらわれるのである。早くチームを強くしたければ育成を重視し、安定した経営を望むなら経営を重視するようにしよう。

かしこいグッズ開発の仕方！

グッズを開発するとき、適当に金額と開発期間を決めてはいないかな？　それでは、とっても損をすることになるぞ。一番いい方法は、最初は100万円を予算に1カ月で開発。それを繰り替えしていくと、途中でその方法では開発できなくなる。そうしたら今度は金額のランクを上げるか、期間を長くするのだ。この方法なら、損はしないぞ!!

開発できなくなったら、金額か期間を低い順に変更してくのだ。

この方法を使えば、無駄なく、予算にあったグッズが開発できる。

FA宣言した選手を獲得するのもいいが、若い新人を取るほうが将来的にはいい結果がでるはず。

ウラ技発見!! "選手つく"のユニフォーム合わせ

"選手つく"で作った選手のユニフォームを、球団のユニフォームに変えられるぞ。方法は、"かたち・いろ・けってい"のメニューのところで、L・Rボタンを押しながらYボタンを押すだけ。あとはL・Rボタンで、ユニフォームを選択しよう!!

このウラ技で、作った選手に自分の球団のユニフォームを着せよう!!

街

machi

●チュンソフト●発売中●サウンドノベル●5,800円（CD2枚組）●全年齢推奨

ついに3日目終了！　牛・馬2人の運命はいかに？

♪ラララン、ランコ、ランコリン♪　ウフ、3日目で牛・馬のお話は今日で終わっちゃうから、心して読んでね。そして、お・ま・た・せ！　ピンクのしおりの続報もあるわよ。あらあら、もうこんなに立派に♥　今夜は寝かさないから！

牛尾政美　3日目

バッドエンド

No.	発生時刻	内容
56	PM03:20	山吹に襲われる

撮影のヤマ場を終えた牛尾、ようやく馬部と出会うことができ、それぞれがお互いの状況を報告し合う。お互いの事情を解決しないと、この事件は解決しないからだ。しかし状況は極めて悪く、そこで牛尾はある賭けに出る。

果たして牛尾、宝石店強盗の濡れ衣を晴らし、汚名を返上できるか？

汚名を晴らすには、三次にうたわせるしかない。

バッドエンド　NO.56　山吹に襲われる！

やっと馬部を見つけることができた牛尾。しかし気の弱い馬部は、牛尾の顔を見たとたんに逃げ出してしまう。その後を追うが、途中で白峰組の山吹に出会い、殺されてしまう。どうやら、進むべき道を間違えてしまったようだ。

篠田正志　3日目

バッドエンド

No.	発生時刻	内容
58	PM06:20	白峰組に襲われる

白峰を攻略するためには、さらに強力なネタが必要だ。正志は日曜日に連絡を取るが、電話ボックスの周りを白峰組に取り囲まれてしまう。慌てて助けを求めるが、無情にも電話を切られてしまう。

何とか危機を逃れ、パチンコ屋でいつものライバル、瀬山高広と勝負！　おいおい正志、白峰組は大丈夫か？

ちなみにこのとき、隣にはあるカップルが……。

バッドエンド　NO.58　白峰組に襲われる

日曜日と電話中、組員に包囲されてしまった。仕方なくダッシュで逃げるが捕まってしまって……。包囲されている中を逃げようとしたのは、明らかに正志の判断ミス。おとなしくしていれば、助けがきたかも……？

高峰隆士　3日目

バッドエンド

No.	発生時刻	内容
60	PM08:20	強制送還

隆士は急に思い立って、旧友の井端に電話をかけることにした。ぎこちなく会話が進むが、酒を飲みながら少しずつ昔の感覚を取り戻す2人。

井端は、居場所を探している隆士の心を見抜いたかのように、１枚の名刺を差し出す。それは、隆士の元恋人の連絡先だった……。

外人部隊の話を告げるが、井端は理解できないでいた。

バッドエンド　NO.60　強制送還

バーで流れた曲に触発され、久しぶりにサックスを演奏してみたくなった隆士。演奏中、チーマーに絡まれて乱闘、そして……。バーで曲のリクエストがなかったら、心が乱されることはなかったのに。誰だ、この客は？

市川文靖　3日目

バッドエンド

No.	発生時刻	内容
59	PM07:10	間違い電話

確かに、部屋の中で誰かが動いている。意識を取り戻すと、葬り去ったはずの駄作が机の上に。タイトルは"B・O・D・Y"。しかも作家名は本名。明らかに挑戦であり、それは宣戦布告。

そして、自分の中にあるもう１人の人格に気付く市川。どちらが本当の自分なのか？　自己の存在に不安を覚える。

誤発信の原因となったFAXをたたき壊す。

バッドエンド　NO.59　間違い電話

精神不安定にある状況の下、１本の電話が。聞こえてきたのは自己存在を否定するような言葉の数々。その内容に市川の精神が壊れ……？　実はこれ、間違い電話で、誰かが旧友に電話しようとしてうろ覚えでダイヤルしてしまったもの。

馬部甚太郎 3日目

バッドエンド

No.	発生時刻	内容
50	PM03:10	楽園へ
55	PM03:20	トラックで逃走

実は今回の一連の騒ぎは、白峰組二代目を不動のものにしようとする山吹が、全て仕組んだものだった。牛尾と合流した馬部、果たしてこの騒ぎをうまく収めることはできるのだろうか？　そして、るい子とみちるはどうなる？

バッドエンド NO.50 楽園へ

ロケバスを歩いて見つけることにした馬部。しかしいくら探しても全く見つからず、やがて馬部の中で何かが壊れ……。探す方法は間違っていないのだから、この時点で会うべき人物の行き先を正しく導いてあげればOK。

バッドエンド NO.55 トラックで逃走

追われた馬部、止まっているトラックの中に身を隠すが、行き先は……。追手の男は、途中で馬部を見失っている。その分かれ道で、うまく馬部の逃げた方向を選べばトラックに逃げ込む前に取り押さえることができたはず。

雨宮桂馬 3日目

バッドエンド

No.	発生時刻	内容
46	PM01:50	渋谷消滅
47	PM01:50	渋谷消滅

桂馬が遅れて喫茶「シルベール」に到着したときには、しおりはすでに爆弾入りポピー君人形の分解にかかっていた。桂馬の選択でコードを切ると、しおりは閃光に巻き込まれ、倒れてしまう。

しおりは命には別状がなかったものの、ゴロイチにこっぴどく叱られ、爆弾騒ぎから手を引くように言われるのだった。自分のミスでしおりが死にかけたことを知った桂馬は、一人雨に打たれて渋谷の街をさまようのだった。

爆弾を処理したしおりは、閃光に巻き込まれて倒れてしまう。急いで病院へ！

とりあえず命には別状はなかったようだが、桂馬自身に大きなダメージが。

バッドエンド NO.46,47 渋谷消滅！

またもやポピー君のぬいぐるみを発見！爆弾コードは赤か青か？　判断を間違えればしおりの命はない。細かく分析する時間はなく、直感で判断するしかない。いずれにせよ、桂馬自身の判断が結果を変える。

飛沢陽平 3日目

バッドエンド なし

飛沢家にいきなり白峰忠道が訪れ、何と美奈子との結納が交わして去っていった。突然の出来事に、陽平の両親は言葉も出ない。

亜美とユキの問題はどうするか……。そこで陽平は、ある作戦を企てたのだった。

ヤクザの親分、白峰組長登場。いうことを聞くしかない。

細井美子 3日目

バッドエンド なし

折れ線グラフを作ると励みになると聞き、早速実行する美子。入浴時にもいろいろと工夫を試みるのだが、しかし体重は増え、転げ回って悔しがると、お約束の階下の住人から苦情の電話。湯冷めの寒さで夜は更ける。

目標と現実の差が激しい。チト無理ないか？

サウンドノベル恒例！ やっぱりあった、ピンクのしおり!!

恒例のピンクのしおりは、青ムシが主人公でしかもアニメ！　これに関して、『街』制作総指揮の麻野氏からコメントをいただいた。「実は本編で解明されなかった謎を解く鍵は、青ムシにあるんです。ぜひ、その謎を知ってほしいという理由から、彼を9人目の主役にしました。また『ピンクのしおり』＝『パロディ＋ちょっとH』という公式も皆さんに浸透しているようなので、キャラ的にも青ムシがピッタリと判断しました。彼を主役と決めた時、コミックオタクの彼の目には、日常生活もきっとアニメ的に見えているだろうという発想に行き着きました。が、アニメ仕立ての作品の制作は社内で初めてだった上、実写の内容が完成しないことにはアニメの制作を進められないこともあって、残り少ない時間の中で1,500枚ものアニメを描き、実写との連携をチェックするのは大変な作業でした」とのこと。なるほどね！

9人目の主人公は青ムシ！

8人全員のシナリオを読み終わると、9人目の主人公である青ムシの顔が、キャラセレクト画面中央に現れる。シナリオタイトルは「青ムシ抄」。マニュアルに書いてあるので、存在だけは気付いたユーザーも多いことだろう。でもどんな話になるんだろうね？

実写じゃなくてなんとアニメだ！

今までの実写路線とは違い、青ムシ抄は全てアニメタッチ。しかもアニメ・特撮のパロディだらけで、ストーリーは相当ディープ。これを笑える人は、かなりマニアかも(笑)。しかし、本編で謎だった箇所が一部解明されるなど、最後は意外なオチが待っているぞ。

選択肢が増えて、プリクラが見られる！

全員のシナリオを読み直してみると、選択肢が増えているキャラがいるのに気付くはず。この「プリクラを見に行く」というのは、チュンソフトが公募したプリクラによるエキストラ応募者の発表を見ることができる、ということ。自分がいないかチェックだ！

サタマガ 街 特別企画

あの人のこと、教えて!

この連載も早いもので、役者紹介も10人を超えました。主役クラスはあと2～3人を残すのみで、今週は男の魅力爆発の高峰隆士、そして怒らすと怖い白峰るい子の2人を紹介。隆士役の増田さんは、実は相当明るい性格で終始笑いっぱなし。るい子役の亜里香さんは、趣味が相当マニアックでした。さて来週は、牛・馬が登場!

佐藤亜里香 白峰るい子役

ゲーム大好きなんです! サターンで面白いソフトがあったら教えて下さい!

――撮影で印象に残っていることは?

亜里香　ヤクザの娘ってやりたかったんですよ。すごく憧れていて。話がきたときは「ラッキー!」って思いましたね。それに、お父さん役が竜雷太さんだったというのも光栄でした。でも、刀を突きつけられたシーンはすごく怖くて、やっぱり迫力がありました。本物みたいで(笑)。

――るい子はかなり積極的な性格ですが、自分と比べていかがですか?

亜里香　追っかけるのも追っかけられるのもダメなんですけど、そういう役が多いですね。積極的に見えるのかな?

――普段、ゲームは?

亜里香　ゲームは大好きなので、ハードはほとんど持ってますよ。悪友の西村知美ちゃんと(笑)、よく交換して遊んでます。「バーチャファイター」はゲームセンターにあるころから好きでしたので、サターン版も発売日にバーチャスティックと一緒に買いました。1の頃からアキラ君が大好きで、2が出たときはビックリしたのを覚えています。

――最近凝っていることは?

亜里香　特にこれというのはなくて、とにかくいろいろなものに手を出しますね。マンガを読んだり、アニメのグッズやテレカを集めたり。他には手話を習ったり、最近はミュージカルに備えて、もう一度初心に戻って音楽のレッスンをしたり。知美ちゃんと「次は何を習いに行こうか」って検討中なんです。

――今後の仕事は?

亜里香　去年、手話を取り入れたミュージカルを知美ちゃんとやったんですけど、今年もそれを再演します。

――最後に一言お願いします。

亜里香　ゲームやマンガに関してはいろいろな意見があると思うので、「これはオススメ」というものがあれば、ぜひ教えて下さい(笑)。有名なものは大体知っているんで、変わった意見を聞きたいですね。

インタビュー終了後もアニメ・ゲームネタはつきることなく、特にエヴァとマサルさんの話題には過敏に反応していました。

プロフィール

本名　佐藤亜里香(さとうありか)
生年月日　1973年7月2日
サイズ　身長155cm、B85,W58,H86
血液型　A型
<芸歴>
テレビ　TBS「スクールウォーズ」
TBS「WARASHI」
YTV「はるかの夢宣言」
TBS「いつの日かその胸に」
TX　「恋の手ほどき」
映画　「横浜ばっくれ隊」
CD　「天使たちの密林」
「ローリングナイト」
「女神たちのRevolution」
CM　パイオニアコンポ・セルフィー
天文館ビル　コンタクトレンズ
写真集　ワニブックス「瞳の奥に……」
スコラ社「FRUITY FLAVOR」
ぶんか社「IMMATURE」

※亜里香さんが出演するサインダンスミュージカル「オズの魔法つかい」が今年も全国8都市で公演されるぞ。ファンは要チェックだ!(問い合わせ先TEL:03-3409-6453)
<レターの宛先>
〒107-0052　東京都港区赤坂3-13-13
中村ビル6F　(株)芸映

読者からのお便り

●怒らすと怖そうだけど、でも一途なところが好き(兵庫県・彦野達也)●るい子って、実はすごく美人じゃありません?(愛媛県・波瀾万丈)●ヤクザの娘はイヤだけど、あんなに惚れられている牛尾(馬部?)がうらやましい(宮城県・花岡じっ太)●昔、テレビで見た覚えが(品川区・菊池明)他多数。見る目あるよ、君たち!

大団円よりも、アンハッピーのほうが性に合っている

高峰隆士役 **増田雄一**

「舞台ではギャグも飛ばしますよ」とのことだが、隆士のイメージからはとても想像できないね。ファンは行くしか！

——最近の芸歴は？
増田　普段は舞台を中心に活動しています。舞台ってすごく贅沢な作りで充実感があるんですよ。ドラマや映画よりも好きですね。
——隆士というキャラについては？
増田　好きですよ。父親との確執とか、共感できる人もいるんじゃないですかね。悩んですぐに暴力をふるっちゃうんだけど、その一方で心の中に何かこう渦巻いている葛藤があるみたいで、そういう一匹狼みたいな話には、ちょっと引かれましたね。でも、普段の僕はまるで逆なんです（笑）。友達とバカ騒ぎしてジャンジャン騒いでって性格で、顔は濃いけど喋ると軽薄、みたいな（笑）。ギャップはすごいですよ、もう。
——他のシナリオはどう思われますか？
増田　陽平君はうらやましいですね。僕なんか男に囲まれてばかりで（笑）。でも演じるなら、やっぱり隆士。実は自分のが一番好きなんです。でも、もうちょっと女っけがあってもいいかなと（笑）。
——エンディングが賛否両論ですが？
増田　個人的には、映画などはハッピーエンドよりも切なく終わる方が好きですので、自分の役柄とカラーを考えても、あの終わり方には満足しています。
——スポーツはお好きですか？
増田　バスケットを小学生の頃からやっています。今でもたまに集まってやっていますよ。あと、マウンテンバイクで街中を走り回ったり。身体をいじめて汗をかくのが好きなんです。
——格闘技の経験はあるんですか？
増田　ジムで鍛えている程度で、実は格闘技経験はほとんどないですね。
——普段、休日の過ごし方は？
増田　渋谷や原宿を散歩していることが多いですね。古着系も結構好きですので、たまに隆士みたいな格好で外出しますよ。でも、腕自慢のお兄さんとか来たらどうしよう。「オマエ、強いらしいじゃん。オレと勝負しようぜ」とか（笑）。
——今後演じてみたい役柄は？
増田　本当は、「いい人」をやってみたいんですけど、その一方ではやっぱり隆士みたいなキャラをやっていきたいですね。
——最後に一言お願いします。
増田　誰でも父親と衝突することってあるじゃないですか。最近は家族のことなど問題になっていますけど、隆士のシナリオを読んで、家族や両親のことを想ってくれたら嬉しいですね。って、かっこよく決めてますけど、普段は三枚目ですから。ファンレター、待ってまーす（笑）！

読者からのお便り

●目のアップを見てから、キムタクも堂本剛くんもすっ飛ばして、私のスイートハート。苦悩する二枚目役がはまりすぎ（長崎市・清田美世）●笑ったら、すごく優しい顔になりそう。素顔を見てみたい。大ファン！（大阪府・遊佐ゆかり）●普段の顔を見てみたい（大阪府・坪倉真一）他多数。ご満足いただけましたか？

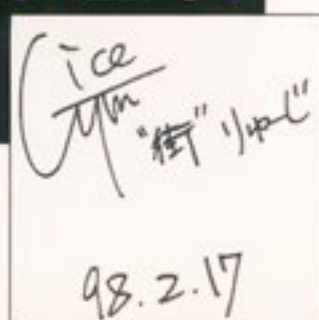
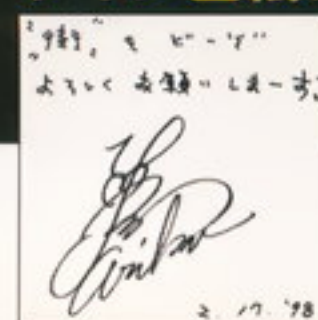
プロフィール

本名　増田雄一（ますだゆういち）
生年月日　1970年2月2日
サイズ　身長184cm、体重73kg
血液型　B型
特技　バスケットボール、スノボ
趣味　マウンテンバイク
<芸歴>
テレビ　TBS「HOTEL」
　テレビ東京「エコエコアザラク」
CF　サントリー「デカビタC」
　JAL「リゾートエキスプレス」
舞台　「相談BER BER」
映画　「七人のおたく」
※4月23〜26日、東京芸術劇場小ホールにて、増田さん所属の劇団「山田Club」の最新作「テラス・ミコノス」が公演予定！（問い合わせ先TEL:03-3327-5489）
<レターの宛先>
〒153-0043　東京都目黒区東山3-1-11
サンサーラ東山606（株）トライストーン

おたより募集！

このコーナーでは、みなさんからのおハガキをお待ちしております。「街」に出演している俳優さんの詳しいプロフィールを知りたい方は、役名とどこが気に入ったのかをハガキに書いて送ってください。抽選で、リクエストをいただいた俳優さんのサイン色紙をプレゼントさせていただきます。<宛先>〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株) セガサターンマガジン編集部「街・あの人のこと教えて」係まで。

知りたいあの人のこと、サタマガが調べます！

サイン色紙プレゼント！

悠久幻想曲2nd Album

●メディアワークス●発売中（2月26日発売）●5,800円●育成シミュレーション●全年齢推奨●1人プレイのみ

ゲームの目的を再確認し、それを達成するための手段を考える

オープニングでいわれる通り、本作の目的は、「住民の支持を集めて、第3部隊の存続を認めさせる」ことにある。しかし、前作と同様、それが全てというわけではない。1年間の仕事を通して、仲間の誰かと仲良くなっておかないと、たとえ部隊の存続に成功しても、真にハッピーなエンディングにはならないのだ。そう、仲間との絆を深めることも、本作の重要な目的のひとつなのである。右のカコミでは、この2つの目的を達成するためのポイントを解説しておいたので、参考にしてほしい。

なお、1キャラのみと仲良くしたほうがハッピーエンドを迎えやすいが、パーティのムードを保つ必要もあり、他のキャラとの関係も無視できない。険悪な関係にならないよう、定期的に一定のコミュニケーションは取るように。

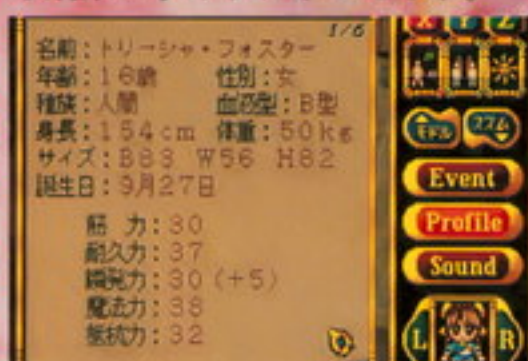
1 住民の支持を得る

仕事を成功させていれば、住民の支持は自然と上がっていく。このパラメータ自体を、あまり意識する必要はないだろう。

2 仲間と仲良くなる

1度エンディングを迎えただけでは、本作の全体像は見えてこない。いろいろなキャラと組み、何度もプレイしてみよう。

POINT 1 仲間たちの実力を強化

仕事の成功率を上げるには、自分と仲間のスキルを高めれば良い。この際、各キャラの個性（基本能力で判断）を生かすような方向で育成をしていったほうがベター。向かないことをやらせても、なかなか思うような成果は挙げられないだろう。

基本能力は、覚醒能力によってのみ変化。スキルは、仕事をこなすと伸びる。

休日に訓練を行うと、効率よくスキル値が上昇する。

POINT 2 絆を深める

仲間との仲を良くする方法で、簡単なのは2つ。1つは、休日に遊びに行って、相手が喜ぶような話をすること。そしてもう1つは、意中の相手と2人で仕事をすることだ。両方とも、意識して実行するようにしたい。

仕事を2人でやっていると、2人の仲は、みるみるうちに良くなっていく。

遊びに行ったときは、くれぐれも、悪印象を与える選択肢を選ばないように。

より多くのイベントを体験するため、その発生パターンを知る

イベントは、キャラごとにかなりの数が用意されているが、その発生パターンによって、数種類に分類することができる。最も簡単に見られるのは、各キャラの「テーマイベント」。これは、相手キャラを仲間にしてさえいれば、確実に発生する（参考までに、各キャラの最初のテーマイベント発生日と、そのタイトルを表にまとめておいた）。他には、相手キャラとある程度親密になっていると発生する「トラブルイベント」や、特定の月の休日に、相手キャラのところへ遊びに行くと始まる「休日イベント」などのタイプが存在する。さらに任務に関係するというタイプのイベントもあるようだ。

イベントでは、行動選択が重要。下手をすると、親密度が下がるだけで終わる可能性も。

●EX）各キャラの最初のテーマイベント発生日

アルベルト	7月12日	闘争の行方
リオ	5月26日	孤独の理由
ルー	6月18日	Icy Logic
イヴ	7月25日	Bad Omen
ヴァネッサ	5月3日	ウィル・パワー
セリーヌ	6月7日	信じています
ディアーナ	5月9日	いつかきっと
トリーシャ	6月26日	すれちがい
由羅	7月4日	Talk With
ローラ	4月20日	気まぐれ天使

休日イベントは、相手キャラのところに遊びに行かないと発生しない。

仕事に関係するものも。様々な局面で、イベントが起こる可能性があるのだ。

■メインイベントとは？

メインイベントというのは、仲間の顔ぶれに関係なく確実に発生する、本作の基本ストーリーに関わるイベントのこと。ちなみに、最初のメインイベントの発生日は、6月27日だ。

いろいろな人に会っておこう。

様々な状況で力を発揮する「覚醒能力」の覚え方を学ぶ

パーティ画面で見られる、覚醒能力の修得ゲージは、週末の仕事評価時に加算されている（加算値は、仕事の成功度に比例する）。覚醒能力は6系統に分類されており（重複する能力も多いが）、どの系統の能力を得るかは、ゲージが貯まったときの属性により変化。覚える順序は、表にあるとおりだ。

仕事終了時に、覚醒能力の修得ゲージが増加。これがいっぱいになると、属性に応じた能力を修得していく。

基本能力の重要性

本作では、スキルを伸ばすだけでは強くなれない。基本能力が戦闘力に大きく影響するため、強くなるには、多くの覚醒能力に目覚める必要があるのだ。

メーカー広報からのお知らせ!!

すでに広告等で、告知されている「名前入り特製キャラクター名刺」の申込書が、手違いによりソフトに同梱することができませんでした。ゴメンナサイ！　つきましては、申込用紙を販売店で手に入れていただくか、以下の番号までお電話をください。

＜メディアワークスユーザーサポート＞

☎052-773-7083（月〜土曜：13〜21時）

技巧

順	名前	効果
1	ゲイン・ストレングス	筋力を上昇させる。
2	ゲイン・ストレングス	筋力を上昇させる。
3	？？？？	？？？？
4	ゲイン・アジリティー	瞬発力を上昇させる。
5	ゲイン・ストレングス	筋力を上昇させる。
6	プロテクション	自分が戦闘中、魔法を一切受け付けなくなる。
7	ゲイン・ストレングス	筋力を上昇させる。
8	ゲイン・フィジカルエナジー	最大HPを上昇させる。
9	ジ・エンド・オブ・スレッド	敵1体に、必ず命中する強力な物理攻撃。
10	ゲイン・ストレングス	筋力を上昇させる。
11	ゲイン・エンデュランス	耐久力を上昇させる。
12	ゲイン・ストレングス	筋力を上昇させる。

体術

順	名前	効果
1	ゲイン・アジリティ	瞬発力を上昇させる。
2	猛ダッシュ	戦闘中に、確実に逃げることができる。
3	ゲイン・アジリティ	瞬発力を上昇させる。
4	ゲイン・ストレングス	筋力を上昇させる。
5	????	？？？？
6	ゲイン・アジリティ	瞬発力を上昇させる。
7	ゲイン・アジリティ	瞬発力を上昇させる。
8	飛空脚	双六での移動力が増加する。
9	ゲイン・アジリティ	瞬発力を上昇させる。
10	ゲイン・フィジカルエナジー	最大ＨＰを上昇させる。
11	ゲイン・アジリティ	瞬発力を上昇させる。
12	ゲイン・フィジカルエナジー	最大ＨＰを上昇させる。

教養

順	名前	効果
1	ゲイン・マジック	魔法力を上昇させる。
2	ゲイン・マジック	魔法力を上昇させる。
3	ゲイン・フィジカルエナジー	最大ＨＰを上昇させる。
4	????	？？？？
5	ゲイン・マジック	魔法力を上昇させる。
6	ゲイン・メンタルエナジー	最大ＭＰを上昇させる。
7	ゲイン・マジック	魔法力を上昇させる。
8	デッドリー・ウェッジ	敵1体のHPに超ダメージ
9	ゲイン・メンタルエナジー	最大ＭＰを上昇させる。
10	ゲイン・マジック	魔法力を上昇させる。
11	????	？？？？
12	ゲイン・マジック	魔法力を上昇させる。

信仰

順	名前	効果
1	ゲイン・エンデュランス	耐久力を上昇させる。
2	デストラクト・マインド	敵1体のMPにダメージを与える。
3	ゲイン・マジック	魔法力を上昇させる。
4	ゲイン・エンデュランス	耐久力を上昇させる。
5	????	？？？？
6	ゲイン・エンデュランス	耐久力を上昇させる。
7	スピリチュアル・リカバー	味方1人のステータス異常を回復させる。
8	ゲイン・エンデュランス	耐久力を上昇させる。
9	ゲイン・エンデュランス	耐久力を上昇させる。
10	????	？？？？
11	ゲイン・メンタルエナジー	最大ＭＰを上昇させる。
12	ゲイン・エンデュランス	耐久力を上昇させる。

交渉

順	名前	効果
1	ゲイン・メンタルエナジー	最大ＭＰを上昇させる。
2	ゲイン・エンデュランス	耐久力を上昇させる。
3	????	？？？？
4	ゲイン・メンタルエナジー	最大ＭＰを上昇させる。
5	ゲイン・メンタルエナジー	最大ＭＰを上昇させる。
6	ゲイン・フィジカルエナジー	最大ＨＰを上昇させる。
7	リル・イン・チェリッシュ	味方全員の素早さを上げる。
8	ゲイン・メンタルエナジー	最大ＭＰを上昇させる。
9	????	？？？？
10	ゲイン・レジスタンス	抵抗力を上昇させる。
11	フィーバー・ランページ	味方全員の攻撃力を上げる。
12	ゲイン・メンタルエナジー	最大MPを上昇させる。

神秘

順	名前	効果
1	ゲイン・レジスタンス	抵抗力を上昇させる。
2	ゲイン・フィジカルエナジー	最大ＨＰを上昇させる。
3	ゲイン・レジスタンス	抵抗力を上昇させる。
4	フローズン・ドレッド	敵全体の素早さを下げる。
5	ゲイン・レジスタンス	抵抗力を上昇させる。
6	????	？？？？
7	ゲイン・フィジカルエナジー	最大HPを上昇させる。
8	ゲイン・レジスタンス	抵抗力を上昇させる。
9	ゲイン・レジスタンス	抵抗力を上昇させる。
10	アロマティック・ティム	敵全体の攻撃力を下げる。
11	ゲイン・フィジカルエナジー	最大ＨＰを上昇させる。
12	ゲイン・レジスタンス	抵抗力を上昇させる。

スゴロク任務の位置付けとポイント

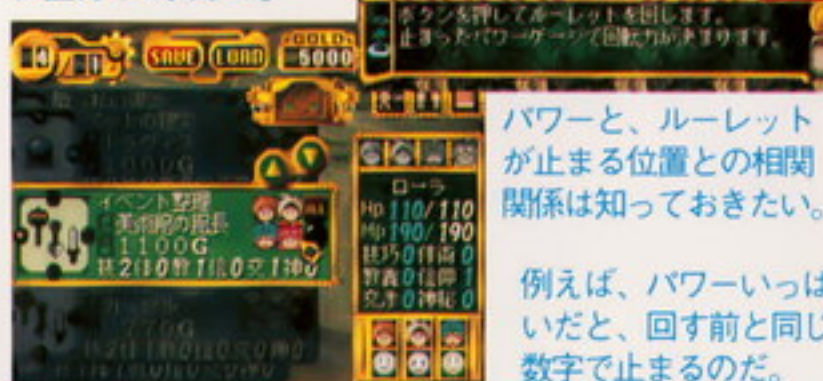
本作におけるスゴロクは、任務の1種にすぎない。極端な話、一度もスゴロクをやらなくても、エンディングは迎えられる。ただ、プレイしておいたほうが、物語をより深く楽しめるのは間違いない。

そのスゴロク任務で重要なのが、パワーゲージの見切り。パワーの加減とルーレットの動きの関係を、ある程度は把握しておきたい。

ゲージを見切れ！

スゴロクは任務の一種。前作までとは、完全に位置付けが異なる。

パワーと、ルーレットが止まる位置との相関関係は知っておきたい。

例えば、パワーいっぱいだと、回す前と同じ数字で止まるのだ。

トラップの噂……

意地悪なところはほとんどない本作だが、1つだけ、ハードな仕掛けが存在する。あるスゴロク任務で、出口近くまで進むと、主人公パーティーだけ入口に戻されてしまうことがあるのだ。このトラップを回避する鍵は、途中のルート選択にあるらしいが、ともかく引っ掛かるとまず勝てないので、事前セーブは忘れずに。

バトルガレッガ

●エレクトロニック・アーツ●発売中●シューティング●5,800円●全年齢推奨●2人同時プレイ可能

基礎知識&面攻略！

他のシューティングとは一味違う「ガレッガ」の攻略基礎知識にくわえ、攻略マップ1～3面を掲載。全面クリアにはコレを読め!!

1 ランク

「バトルガレッガ」には、ゲーム中のさまざまな要因で変化するランクが存在し、それに比例して敵弾数の増加や、ボスの耐久度アップなどが行われる。すなわち、いかに難易度を上昇させずにゲームを進めていくかが、クリアへの近道となるのだ。弾避けだけがテクニックでないことを知ろう。

ショットの乱射がランクの上昇を招く！

細かなランクが設定されている本作。このランク、具体的には総ショット数（オプション弾含む）、取得アイテム数、パワーアップ状態などから算出される。すなわち、強力な攻撃を行うほどにランクが上昇するわけだ。基本的に、パワーアップは2段階、オプションは2機までにとどめよう。

撃つほどにランクが上昇。弾数は控えめに。

時には自爆してランクを下げる

ゲームの進行とともに確実に上昇していくランクを下げるにはどうするか。これは、わざと敵にやられることで対処する。ランクは残機数が少ないほど下降する。基本的には残機がつねに2機以下になるよう調節し、増えそうになったら急いでやられる。自分なりのパターンを確立しよう。

「死に所」はボス戦。破片で点数も稼げる。

2 点数稼ぎ

「ガレッガ」では点数稼ぎが攻略に直結する。1,000,000点ごと（標準設定時）に自機が増えるシステムを積極的に利用する。つまり、点数を稼ぐほど自機は増え、その分自爆によってランクを下げられるというわけ。この繰り返しが最良のパターンだ。

勲章は逃すな！

ザコを倒すことで出現する勲章。これを取り続けることで、最高10,000点の高得点が得られる。一度取り逃がすと100点に戻ってしまうので要注意。

100点 → 取り続けると → 10,000点

ウェポンの使い所は

ウェポンは緊急回避用ではなく、点数稼ぎにもちいる。ウェポン使用で高得点が得られる敵を倒すことはもちろん、ウェポンでしか破壊できない物を壊すのも重要。具体的な対象は各面のマップを参照。

ボスのパーツを壊せ！

ボスは本体の得点が100,000点と大きいのにくわえ、破壊可能なパーツを多く抱える。可能な限り破壊して得点に結び付けよう。また、破壊不能パーツに弾を撃ち込むことでも、点数は加算される。

3 隠し要素

展開をラクにする隠し要素も存在する。その1つが機体選択時に行える性能のセレクト。もともと速度の速いミヤモト以外は同時押しを選ぶとよい。もう1つは、一定条件で発動する隠しフォーメーション。ただし、通常よりランクの上昇が激しくなるのでCボタンで解除しよう。

機体セレクト

A	B	C	A+B+C or 時間切れ
ノーマル	スピードUP	当たり判定縮小	スピードUP 当たり判定縮小

隠しフォーメーション

フォーメーション	効果	発動条件
ワイド	オプションが左右に広く展開し、通常のワイドフォーメーションよりも広い範囲を攻撃できる。	小さいショットパワーアップアイテムを5個見逃してから、オプションアイテムを取る。
ホーミング	オプションが自動的に敵を追尾し、張り付きながら攻撃する。目標選択はオプションが自動的に行う。	ウェポンパワーアップアイテムを5個見逃してから、オプションアイテムを取る。
サーチ	自機の周囲に展開したオプションが、敵に向かって弾を撃つ。狙いはオプションが各個に定める。	オプションアイテムを5個見逃してから、オプションアイテムを取ると発動する。
シャドー	オプションが自機の後ろに一列に連なり、動きをトレースするように動く。弾は前方に発射される。	ボーナスアイテム（勲章）を5個見逃してから、オプションアイテムを取ると発動。
チェーン	2人同時プレイ時にのみ発動する隠しフォーメーション。自機同士の間で、オプションが連結する。	上記4つの隠しフォーメーション発動条件を、いずれか1つでも満たすと、1／2の確立で発動する。

おまけ 魔法キャラはこう戦え！

ガイン

バランスがとれた機体でオールマイティーな戦法が選択できる。オプション弾「バスターソード」は貫通力を持ち、あつかいやすいが、ランクの上昇が激しい。また、単発でスキが大きい点にも注意。装着は2個までにしよう。

チッタ

オプション弾にクセがあるので、使いこなすには骨が折れる。追尾能力があるのはいいが、ボス戦で狙った以外のパーツを破壊してしまい、稼ぎに適さない。ウェポンの性能も高くはないので、あらかじめ場所を決めて使おう。

ミヤモト

オプション弾「大忍者つぶて」につきる。連続ヒットするこの弾は、撃ち込み稼ぎにもってこい。速すぎるスピードも、慣れれば密集した敵弾の外側を避ける、勲章を落としにくい、といいことずくめ。ウェポンは弾消しに使う。

ボーンナム

見た目とは逆にその性能は地味。数少ない利点はオプション「バットウェーブ」のショット幅が広いこと。移動の遅さはこれでカバーしよう。ショットの強さも捨てがたいが、強化しすぎはランクが上昇することを忘れずに。

STAGE 1 VALLEY

最初の面だけあって、コツさえつかめば、難関らしい難関はボス戦程度。２面で稼ぎに使うウェポンのストックを増やしておくため、地上物は残さず破壊してアイテムを取ろう。

BOSS

攻略マップの見方

★ ウェポンで破壊可能な箇所を示す。ほとんどに勲章が隠されている。

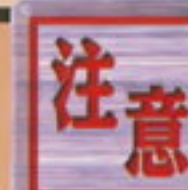
注意 敵が突然現れる箇所や攻撃の激しい箇所。あらかじめ覚えておこう。

↑ 中ボスが移動する経路を示す。攻撃を加える際の参考にしてほしい。

稼ぎ 点数を稼げる箇所。おもにウェポンを使用するのでストックを怠るな。

注意 モノレールの姿を確認したら、即座に先頭車両を破壊。動きを止めた後で砲台を破壊しよう。オプションアイテムは取り忘れないように。仮にモノレールを逃した場合、追いかけることに気を奪われていると、画面上部から姿をあらわす中ボスの弾を食らいやすいので注意したい。

注意 中ボスは、尾翼と左右両方の翼が破壊可能なパーツ。だが、すべてを破壊しようとすると手間がかかりすぎて、ほかの敵の的になってしまう。できれば尾翼と左翼だけに的を絞り、両方の破壊を確認したらすぐに本体も破壊。右側崖上の敵に備えよう。矢印の位置までくると逃げる。

注意 画面左端の小屋からは、戦車が３台×２組登場する。あらかじめ小屋の出口付近（３つ並んだドラム缶、左端の軸線上）で待ちかまえて、出現と同時に破壊しよう。その先にあるブルドーザーを破壊して、ウェポンアイテムを取ったら、速やかに画面中央へ移動することを忘れずに。

注意 この崖の上では、合計12台の戦車が登場する。とくに注意したいのが、小屋から出現する９台の戦車。中ボスの破壊に手間取っていると、手痛い攻撃を食らうことになる。早めに右に移動して、重なるように破壊していこう。最後にポツリと残った１台からの弾にも注意が必要だ。

BOSS
MD-113
NOSE LAVGGHIN

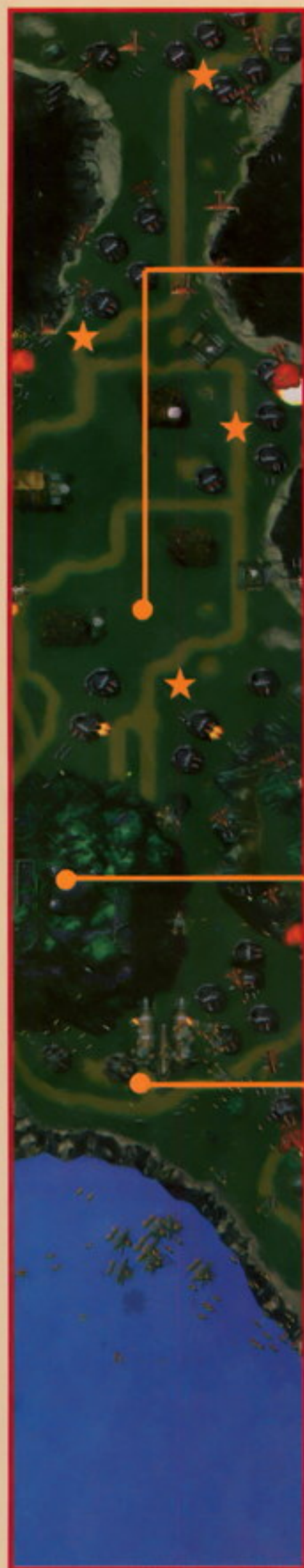
出現と同時に、尾翼カバーと翼の砲台１つを破壊（1）。次に50,000点と高得点の尾部砲台を狙うのだが、根元のパーツのほうが耐久力が低いため、オプションを横に向けて攻撃する（2）。さらに回転砲台からの弾を避けつつ翼の砲台と尾部パーツ×３を破壊（3）。余裕があれば、左右から前に出て３つのプロペラを破壊しておく（4）。回転砲台と小砲台を破壊すると（または一定時間経過で）本体中央から巨大な砲台が出現。速い弾を小さな動きでリズミカルに避けながら、左右どちらか片方の砲身を破壊する（5）。しばらく撃ち込んで点数を稼いだ後に自爆し、最後に砲身と砲台、そして本体を破壊。

1 2 3 4 5

破壊可能パーツ

STAGE 2 PLATEAU

耐久力のある敵がちらほらと登場し始める。弾避けの機会も増えるので、集中力を高めて挑もう。また「ガレッガ」中最大の稼ぎ場所がステージ序盤にあることも見逃せない。

BOSS

稼ぎ

地上で小屋を踏み潰す戦車は、踏み潰している途中に破壊すると勲章を出す。また、その上空で自機を追尾する赤い敵をウェポンで破壊すると、通常の10倍の2,000点という得点が入る。14機ほど出現するので、ウェポンアイテムをこまめに取りながら倒していこう。

注意

森の上空で出現する２機の巨大戦闘機は、自機に向かって直線的な弾を撃ってくる。ヘタに動きまわると追いつめられてしまうので、いったん画面右(左)端に位置取り、弾を引き付けてから翼の上の砲を破壊する。すべての砲を破壊した後に翼を破壊し、勲章を取る。

稼ぎ

森にそびえる遺跡の中央部にウェポンを撃ち込むことで、多数の鳥が出現。さらに、鳥を撃ち込むことで、1,000点ずつ得点がアップする。今までため込んだウェポンを一気に使い切れば、1,000,000点単位の得点が選られる。動きの遅い鳥に重なって撃つのがポイント。

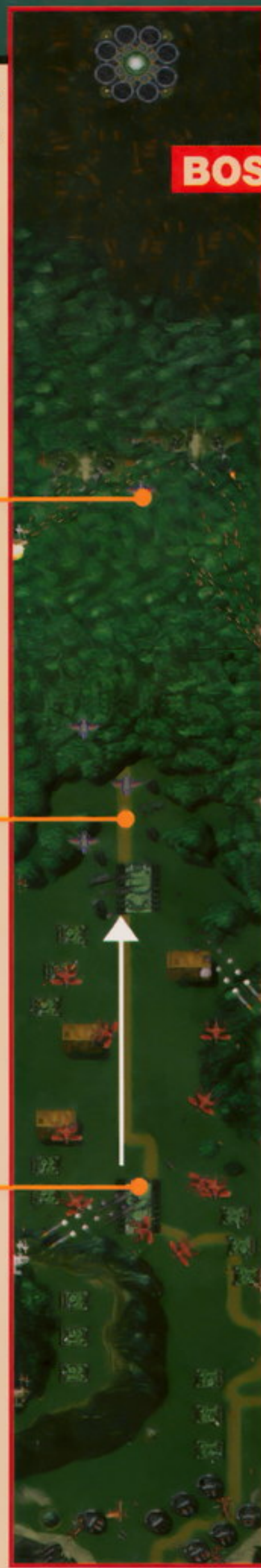
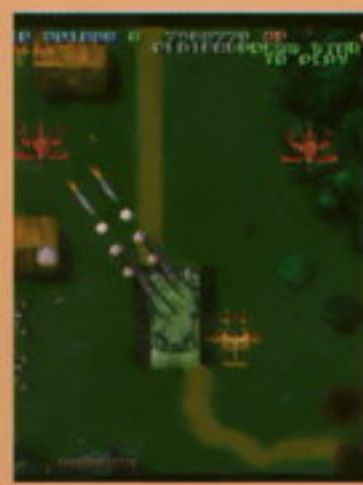
注意

画面中央にある道の終わりあたりから、破壊すると12方向に炸裂する弾を抱えた戦闘機が出現する。一度に炸裂弾を破壊すると危険なので、自機を左右に動かしながらショットを撃つ。すると画面に現れると同時に破壊できる。撃ちもらした弾にだけ気を配ろう。

注意

ステージ開幕に登場する飛行船は、左右の気球部分を破壊すると勲章を出す。合計６個の勲章を取り逃がす手はないが、ザコ敵と飛行船からの攻撃もあるため、すべて取るのは困難。弾避けに自信がないなら、無理せず画面中の１つだけを取り、勲章の点数を確保。

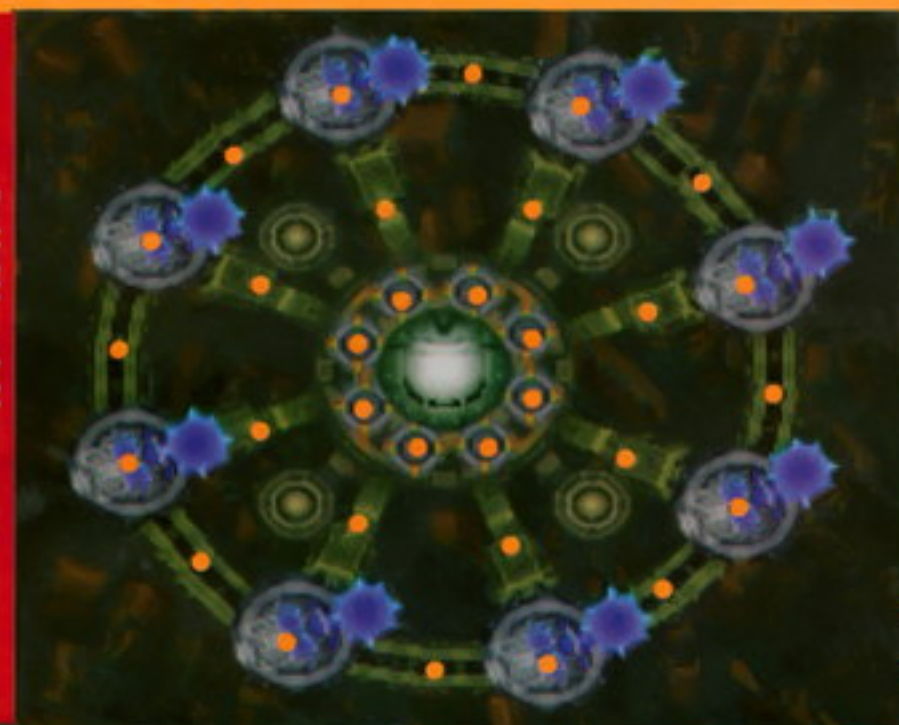
注意

画面上方から突如現れる大型戦車。巨大な砲から放たれる高速弾は脅威だが、これには簡単な回避方法がある。一度中ボスの周囲をまわることで、砲身は見当違いの方向を向いてくれるのだ。そのスキに砲台に自機を重ねてショットを連射すれば、ラクに破壊できる。

BOSS

SF-4518 MAD-BALL

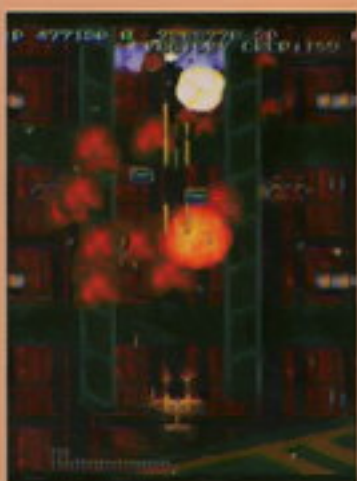
中央と外周の砲台とをつなぐ連結部の得点が高いのだが(中央50,000点、外側30,000点)、むやみに破壊すると激しい攻撃をまねくことに。内周の小砲台ハッチが開くまでの５回の攻撃は避けに徹し、まとめて破壊するのが得策だ。攻撃パターンは３つ(1～3)。それぞれ、画面右(左)上に自機を移動させ、そこを狙わせる。ハッチが開いたらボスに突っ込んで自爆(4)。さらに復活の無敵時間を利用し、ショット＋ウェポンで小砲台までを破壊(5)。後は中央砲台と本体だけだ。

1 2 3 4 5

破壊可能パーツ

STAGE 3 FACTORY

敵の工場だけあって、その攻撃は非常に激しい。また、ウェポンを使用することで、より高い得点を得られる箇所も多い。マップを参考に自分なりの攻撃パターンを確立しよう。

注意

破壊可能な赤い弾を撒き散らす回転砲台が設置されている。ランクがそれほど高くなければ、オプションを前面に配置して連射しても、撃ち負けることはないはずだ。逆に安全策を取るなら、空中の敵だけ注意しつつ、ヘタに動かずにショットを撃ち続けるのがいいだろう。

稼ぎ

中ボスの停止位置のすぐ上に並ぶ戦闘機群。なかでも緑色の戦闘機はウェポンで破壊すると通常の10倍、2,000点が得られる。破壊した後は、誤ってパワーアップアイテムを取らないように注意する。また、直後に設置されている砲台も、回転中に倒すと点が高くなる。しっかり稼いでおこう。

注意

直進するロケット弾を放つ戦車の大軍が画面左右に待ち受ける。戦車が狙いを定めてからロケットを発射するまでに若干のタイムラグがあるので、一度狙いを定めさせた後、横に移動し、逆サイドの戦車を攻撃。またその逆と、一定間隔で繰り返すことで、すべての戦車を破壊できる。

稼ぎ

中ボスのホバークラフト型戦車は、写真の停止地点まで移動させてから破壊すると1UPアイテムを出す。この位置まで連れて行くには、真ん中の砲台だけを残し、他の武器をすべて破壊するといい。誤って中央の武器を破壊してしまうと、渦巻き状の弾をバラまき始めるので慎重に。

稼ぎ

ステージが始まってすぐの画面中央の床はウェポンを使用することで破壊できる。すると勲章が出現。最初の勲章は画面下に落ちていくので、取りこぼさないように注意。その後は、左右の砲台を破壊し、ウェポンアイテムを1個ずつ取って床を破壊し、すべての勲章を回収しよう。

稼ぎ

地上に駐機している超大型機の上にかかる横に長い柱は、ウェポンで破壊すると点数が3,000点に跳ね上がる(ショットでは300点)。翼上の砲台を破壊することで出現するウェポンアイテムを回収しつつ、つぶさに破壊していこう。ちなみに、砲台は近づくと隠れてしまう。注意が必要だ。

BOSS

BOSS

ST-22
EARTH CRISIS

まずは回転砲台を破壊(1)。コックピットが現れたら、3つ並ぶ前部砲台の左右のみを破壊(2)。次に左右に並ぶ前部ハッチ砲台を破壊する(3)。片側のミサイル砲台を集中攻撃で破壊したら(4)、コックピット横のハッチ砲台を破壊する(5)。もう片方のミサイル砲台の向きの誘導も忘れずに。後は、残った砲台を破壊して本体を狙う。

1 2 3 4 5

破壊可能パーツ

スーチーパイアドベンチャー
ドキドキ♡ナイトメア

●ジャレコ●発売中(2月26日発売)●6,800円●アドベンチャー●2枚組み●18歳以上推奨

13通りの恋すべてを堪能するための手引き

1週間の流れの紹介と、その注意点を列挙した前回に対し、今回は13人各々の攻略ポイントを伝授。これで、女のコのハートはすべてキミのもの!?

「あのコが落とせない」とお嘆きのアナタにおくる!!

前回の手順及び事柄を考慮しながら進めていけば、大概のコと、楽し～いデートタイムまでこぎつけるはず。…なのだが、そう容易に落とせないコや特別な条件を踏破しなければいけないコも少なからず存在する。「落とせない」、「告白を断られる」、そんな悩みを抱えているプレイヤー諸君は今回の記事を参考に、うまくことを進めてもらいたい。また、右に挙げた2つの注意点も要チェック。

目当てのコは火曜以降に

月曜に会ったコは必ず眠らされてしまうので、目当てのコは火曜日に。

リリムに心を許すな！

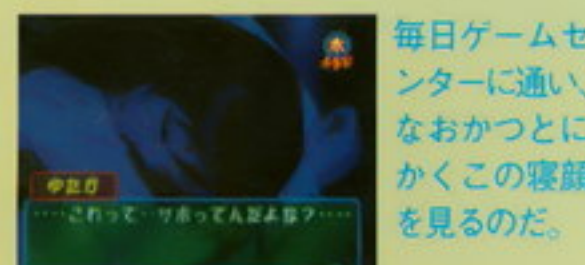
リリムに心を許すと、途端に足下をすくわれるぞ。心を鬼にすべし。

御崎キョウコ

出会い	朝	昼	夕	夜
You&Me	You&Me	You&Me	You&Me	You&Me

You&Meの常連客(?)になろう

半端なアプローチでは、告白タイムで断られる。You&Meへこまめに足を運び、親密になるのが重要だ。鍵となるのは下で紹介したイベントで、これさえ見れば落としたも同然。

毎日ゲームセンターに通い、なおかつとにかくこの寝顔を見るのだ。

イベント

毎日彼女と会い、水・木の夜You&Meで彼女の寝顔を一度見れば、自動的に金曜に発生する。

登場アニメは2種類あり「じゃじゃ丸」をクリアするか否かで変化。

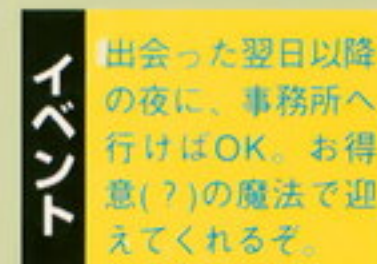
篠原ありす

出会い	朝	昼	夕	夜
事務所	事務所	事務所	事務所	事務所

自信をなくしている彼女を励まして

修業のため、魔法の国から人間界へ出てきた彼女。アイドルとして生活しているものの、最近少々自信をなくしているようなので、彼女を元気づけるような会話を心がけよう。

常に彼女を励ますのだ。もちろん、ここでの選択肢は下を選ぼう。

イベント

出会った翌日以降の夜に、事務所へ行けばOK。お得意(?)の魔法で迎えてくれるぞ。

アイドルの華は誰が何といおうがやっぱり歌！　唄ってナンボです。

一文字つかさ

出会い	朝	昼	夕	夜
写真参照	防衛軍	防衛軍	防衛軍	防衛軍

素直に、そしてまっすぐに

ボーイッシュな外見のとおり、彼女は一本気かつ正義感あふれる性格の持ち主。会話中は、妙にひねった答え方をせずに、とにかく素直に、そしてまっすぐにいくべし。

彼女とは、防衛軍ではなく、左の写真の道をさらに進んだ所で会える。

イベント

彼女と知り合った日以降の日中、弾薬庫跡へ足を運べばイベントが発生する。

会話はできるだけストレートに！　変化球はまったく必要ないぞ。

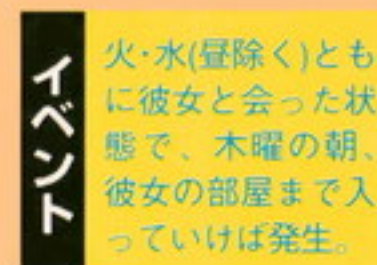
槙枝さなえ

出会い	朝	昼	夕	夜
レイカ邸庭園	レイカ邸庭園	レイカ邸庭園	レイカ邸庭園	レイカ邸庭園

おっとり系の彼女だからこそ優しく

会話中の選択肢が皆無に等しいほど少ないので、キョウコと同じようにこまめに足を運ぶことが重要。もちろん、まれに出る質問に対しては、必ず彼女を気遣った答えを。

毎日熱心に庭掃除をしているので、せっせと会いにいってみよう。

イベント

火・水(昼除く)ともに彼女と会った状態で、木曜の朝、彼女の部屋まで入っていけば発生。

余談だが、邸内に入ると、レイカが出迎えてくれることもあるぞ。

みるく

出会い	朝	昼	夕	夜
公会堂	うさぎ小屋	うさぎ小屋	うさぎ小屋	うさぎ小屋

未知なる宇宙人に興味を示そう

まずは火曜以降の日中に公会堂へ行き、彼女と出会うことから。知り合った後の会話の展開は、彼女の素性や行動に興味を示す素振りを見せていくことが大事だ。

何はなくとも、公会堂で、ミルキーパイの姿の彼女と知り合うこと。

イベント

公会堂で知り合った日以降に、うさぎ小屋へ行けばOK。ファッションショーを見せてくれる。

余談だが、この選択肢で上を選べば、再びイベントに突入。少し得。

水野ユキ

出会い	朝	昼	夕	夜
神用賀高校		神用賀高校	神用賀高校	ユキの家

どんな時も彼女のペースに合わせて

ちょっぴりナルシストな性格が影響してか、独り芝居に突っ走ることも。かなり笑える内容だが、そこはひとつ、笑いを押さえておだてるぐらいの気持ちで接していこう。

餃子の歌な〜んてお茶目な歌も彼女の魅力。声援を送ってあげよう。

イベント

火・水、さらに木曜日に会えば発生。彼女の待ち望む、甘〜い生活の一端を見せてくれるぞ。

自分の世界に陶酔するのは彼女の超得意技。一緒にのっておくべし。

片桐シホ

出会い	朝	昼	夕	夜
片桐邸庭園	片桐邸庭園	片桐邸庭園	片桐邸庭園	片桐邸庭園

積極的な行動が実を結ぶ

大豪邸が示す通り、彼女は完全な箱入り娘。交友関係を広めたいようなので、積極的に立候補しよう。また、彼女が突拍子もない行動に出た場合は、なだめるのもポイント。

お嬢様タイプの女のコへは、積極的にアタックする！これ、王道。

イベント

イベントは、2度彼女と会話を交わした状態で、夜に片桐邸内へ入っていけば発生する。

また面の後、再び話しかければ、彼女の習い事の1つを聞ける。

天野マイ

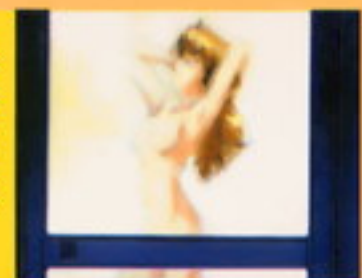
出会い	朝	昼	夕	夜
アンパイズ	アンパイズ	アンパイズ	アンパイズ	マイの部屋

お手製パイのえじきに…なる？

パイ作りに情熱を注いでいるので、その辺りに着目するのがポイント。積極的にオリジナルパイを食し、彼女の経営するアンパイズを褒めるといった行動に徹しよう。

すごいトッピングのオリジナルパイだが、涙を飲んで食べるしか……。

イベント

2回目の会話の際、DHA頭脳パイを食べれば次に彼女に会った際、自宅へ呼ばれるぞ。

また出会った日の夜、彼女の部屋へ行けばちょっとしたイベントも。

河本サユリ

出会い	朝	昼	夕	夜
うさぎハウス			うさぎハウス	うさぎハウス

うさぎちゃんワールドの虜になるしか

「いっとしの、うっさぎちゃ〜ん」といった言動から判断できるとおり、とにかく我が道をいく。お店に関心があることをアピールしつつ、彼女に貢いでいくのがいいだろう。

少しあやしい雰囲気を醸し出すがこれも魅力。とにかく貢ぐべし〜。

イベント

ユキ同様、3回目の会話中に発生。彼女がうさぎちゃんの生活の一部を明かしてくれるぞ。

彼女に会える、うさぎハウスは、夕方からしか開店しないので注意。

佐々木ルミ

出会い	朝	昼	夕	夜
病院2階	病院1階	病院1階	病院1階	ナースステション

いいつけを守り、また思いやりのある言動を

知り合った際、ミユリのお見舞いを頼まれるので、まずはそれを済ませること。お見舞いの後はできるだけこまめに病院1階にいるルミと、ミユリの病室へ足を運ぼう。

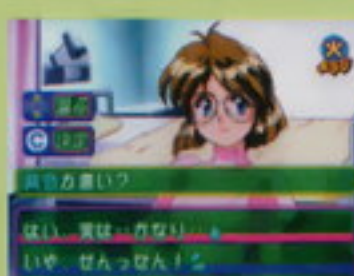
嘘は基本的にダメ。左の質問では、もちろん下を選択すべきだぞ。

イベント

病院2階で彼女と会っている状態で、マイのオリジナルDHA頭脳パイを食べれば、条件成立。

昼夜問わず、定期的に訪ずれれば必ずや彼女の好感を得られるはず。

桜井ミユリ

出会い	朝	昼	夕	夜
アンパイズ	アンパイズ	アンパイズ	アンパイズ	マイの部屋

もうすぐ退院の彼女に励ましの言葉を

病院2階の1室に入院している彼女とは、ルミと出会ってからでないと知り合うことができないので注意。会話におけるポイントは、なるべく元気づけるような回答をすること。

彼女を励まし、元気づけて、なおかつ心配させない。それがポイント。

イベント

初対面の際に出る選択肢で、「元気になれば楽しいことがいっぱいだよ」と答えれば発生。

木曜まで彼女をリリムから守り抜けば、夕方公園でイベント2が。

セシル・デリンジャー

出会い	朝	昼	夕	夜
教会	教会	教会	教会	教会

信ずるものは救われる!?

コミュニケーションをとる機会がほとんどない彼女を落とす鍵は、イベント2の最中、リリムが出す質問。とりあえず、「セシルを信じてる」といった答えを選択しよう。

イベント2の夜は誰も襲われないので麻雀決戦狙いの際に活用も可。

イベント

水曜日の朝、教会に足を運べば、セシルとことり2人のやりとりを聞くことができる。

イベント2。水曜夜、セシルとの会話中、「帰らない」を2度選べば発生。

二ノ宮ことり

出会い	朝	昼	夕	夜
You&Me				

素直な気持ちを打ち明けよう

ストーカーの如く追いかけてくる彼女はどうやらキミに一目惚れらしい。会話中の問いはさほど気にする必要なく、金曜夜にリリムが出してくる質問がすべての鍵を握るぞ。

熱心にキミのことを追いかけているため、特定の居場所は存在しない。

イベント

水または木曜夜、彼女の家を訪問すれば自動的にイベントが発動。ちなみに入浴イベント。

この質問に、「ああ、誓えるとも」を選べば、ことりEDになるのだ。

極上のお宝がキミを待っている!! グランディア

GRANDIA

●ゲーム アーツ/ESP
●RPG
●発売中
●7,800円
●CD-ROM2枚組

発売から3カ月近くたち、感動のエンディングを迎えた人も多いことだろう。しかし、そんな中でもこの「魔導の塔」だけはちょっと、という声もかなり多いのも確かだ。というわけで、今回は攻略特別編として「魔導の塔」を全階マップ付きで紹介するぞ!

お待たせ!! 魔導の塔の攻略だ!

まず塔に登る前に装備を整えよう。敵の多くは通常攻撃が効きづらいので、魔法及びSP回復アイテムは十分に持参すること。弱いキャラには「復活の秘石」も持たせておこう。そしてジャスティンには「マン・ゴーシュ」など通常攻撃が効きやすい剣を、攻撃力の強いキャラには「シュラの魂」を装備。また仲間うち2人ほど「ヨミ」の魔法を覚えているとなおグッドだ。ワープゾーンから入口に出てすぐ武器がわんさとあるが、これらは攻撃力0の武器なので無視。塔内部にはアイテムがいっぱいあるからね。どうしてもというなら、攻略し終えて最上階からワープしてきた時に持ち帰ろう。なおこの塔にはセーブポイントがないので、セーブの際にはワープポイントの脇まで戻ろう。

魔導の塔・入口

入手アイテム

❶ゼロナイフ	❺ゼロ手裏剣	❾750G
❷ゼロソード	❻ゼロアックス	Ⓢセーブポイント
❸ゼロロッド	❼250G	Ⓦワープゾーン
❹ゼロムチ	❽紺碧の秘薬	

STEP 1 まずは1階から4階を攻略

1階には4つの入口があるが、とりあえず上へと続くのはBの入口のみ。先にA、C、Dから中へ入り1階を攻略してしまおう。探索し尽くしたら次はBから外壁通路2を経由して3階へ。この塔の2階と3階は、いたるところにあるエレベーターで行き来する仕組みになっている。そして外壁通路1から4階へ。4階は中央の通路をまっすぐ進み、スイッチを押し壁を開けながら攻略するのがベスト。攻略し終えたら上部のアから1階へ。これで1階A通路のアと4階をつなぐワープ通路が完成だ。

1階

入手アイテム

❶750G	❺無音のオーブ
❷250G	
❸250G	
❹神秘の仮面	

2階

入手アイテム

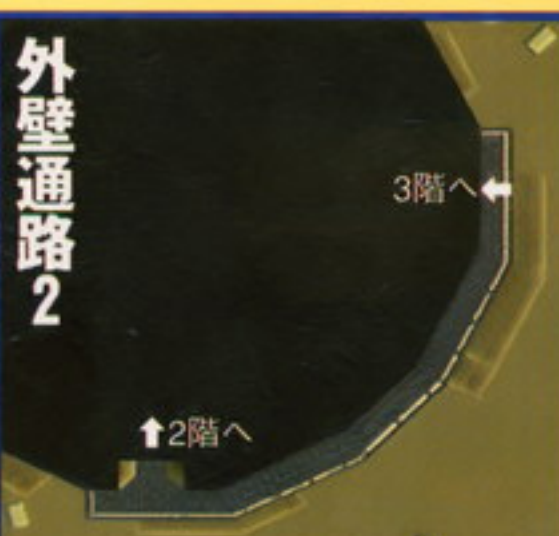
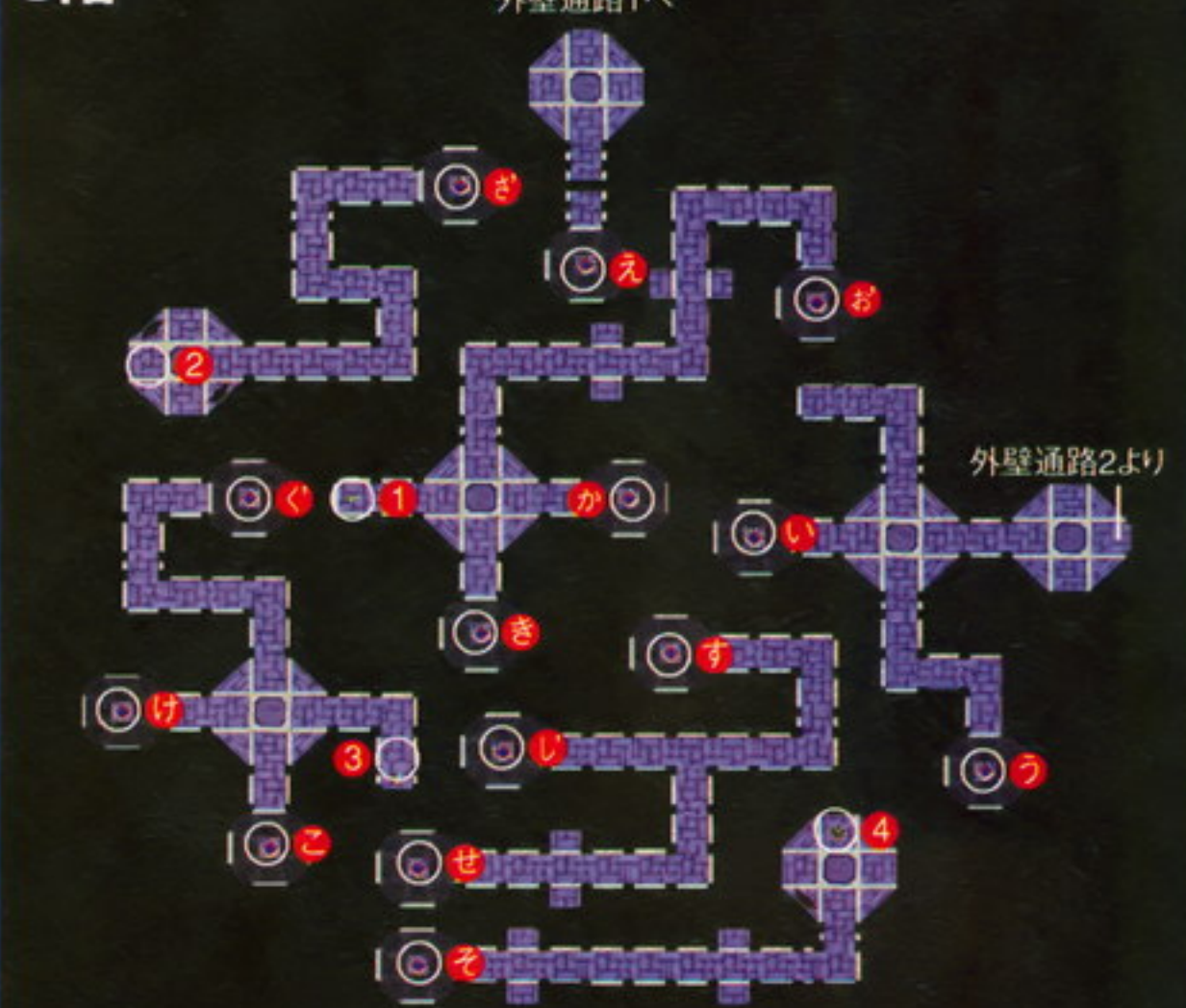
❶750G
❷250G
❸250G
❹ハリケーンベルト

POINT!!
2階には3階に通じるエレベーター以外、出口となる場所がない。つまり2階と3階はひと続きというわけだ。ツラかったら3階を攻略した時点で一旦セーブポイントに戻ろう。

外壁通路2

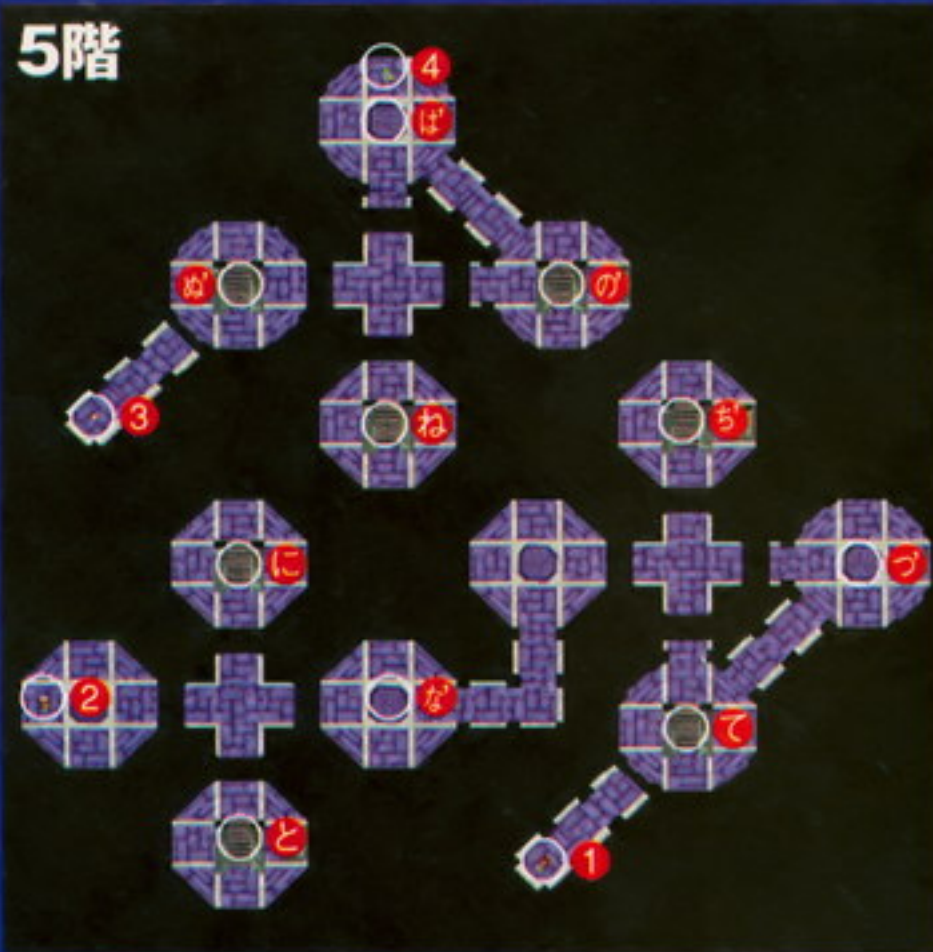
3階

入手アイテム

❶250G	❸250G
❷命の杖	❹大地のオノ

*2～3階間あはあ'に呼応(以下同)

STEP 2 5～7階を行ったり来たり……

4階までを攻略しセーブポイントでひと心地ついたら、1階入口Aから4階へ。さらに4階アの隣にあるイから7階へ登ろう。5階と6階の攻略の鍵は階段脇のスイッチと落とし穴だ。頭を使って先へと進もう。7階の色つきの扉は同色のスイッチを押すことで開く。5～6階を攻略しつつ7階に上がって扉を開く、という進み方になるので、ペース配分を考えて進んでいこう。

5階

入手アイテム
❶750G
❷魔天ブーメラン
❸光のエンスイ
❹250G

2階

入手アイテム
❶250G
❷250G
❸月影のタテ
＊階段たはだに呼応（以下同・落とし穴も同様）

7階

4階イより
8階ウ
8階エより

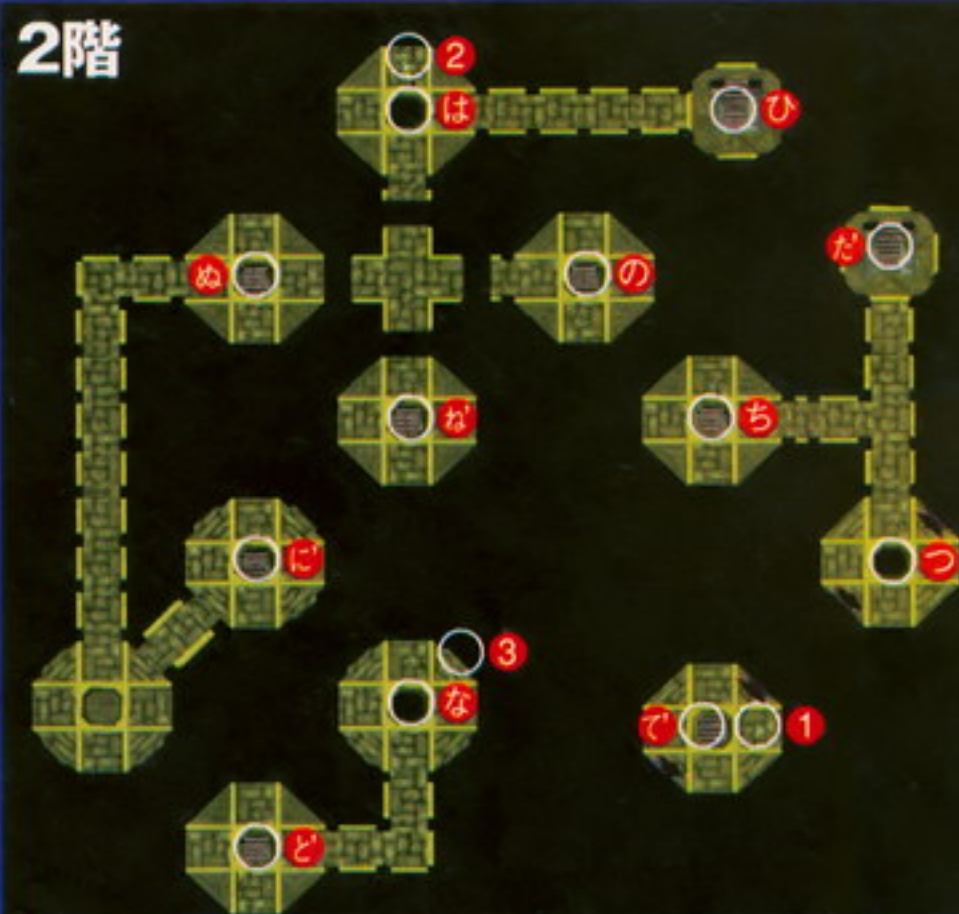
入手アイテム
❶250G
❷250G
❸精霊の杖

4階

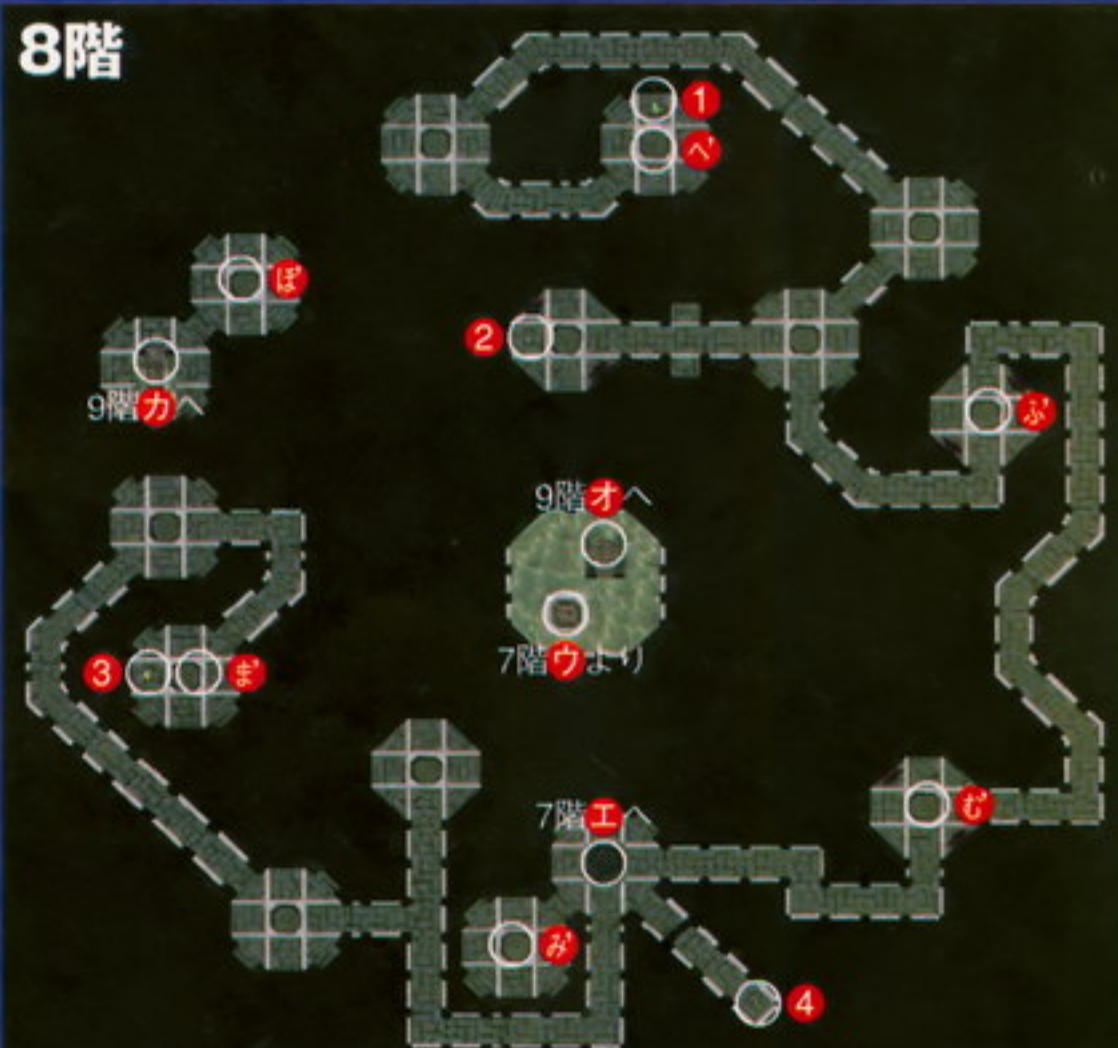
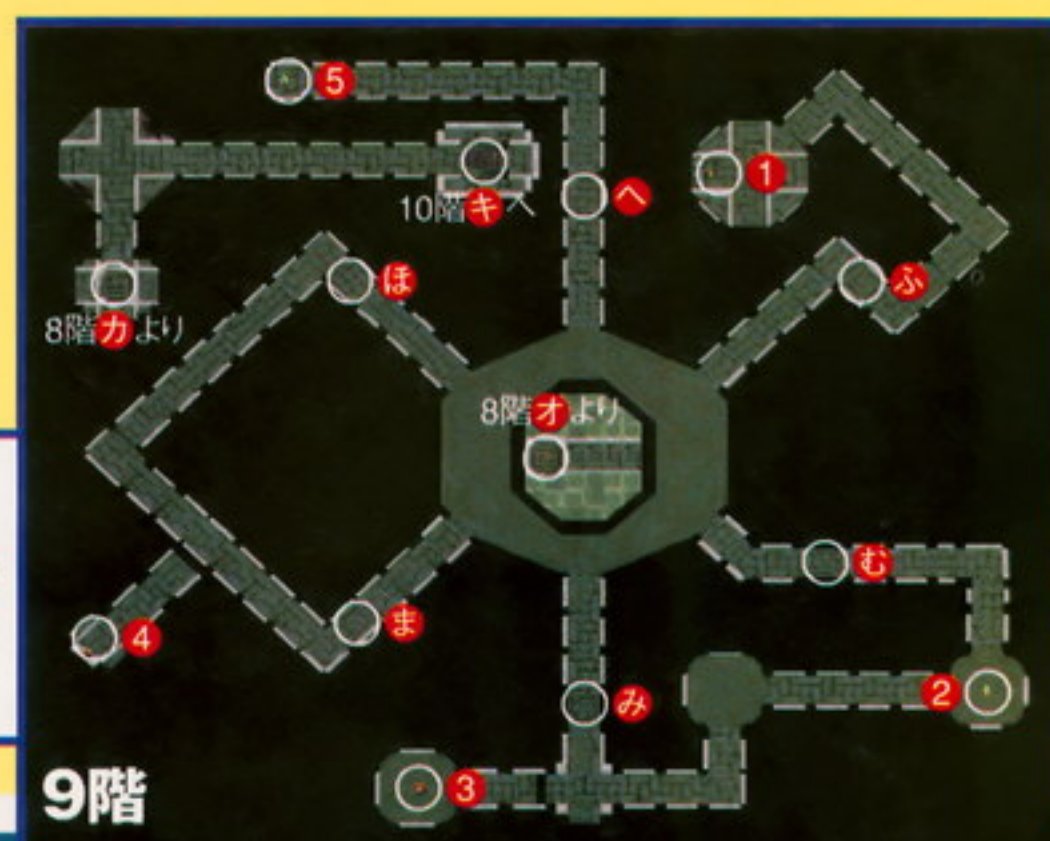
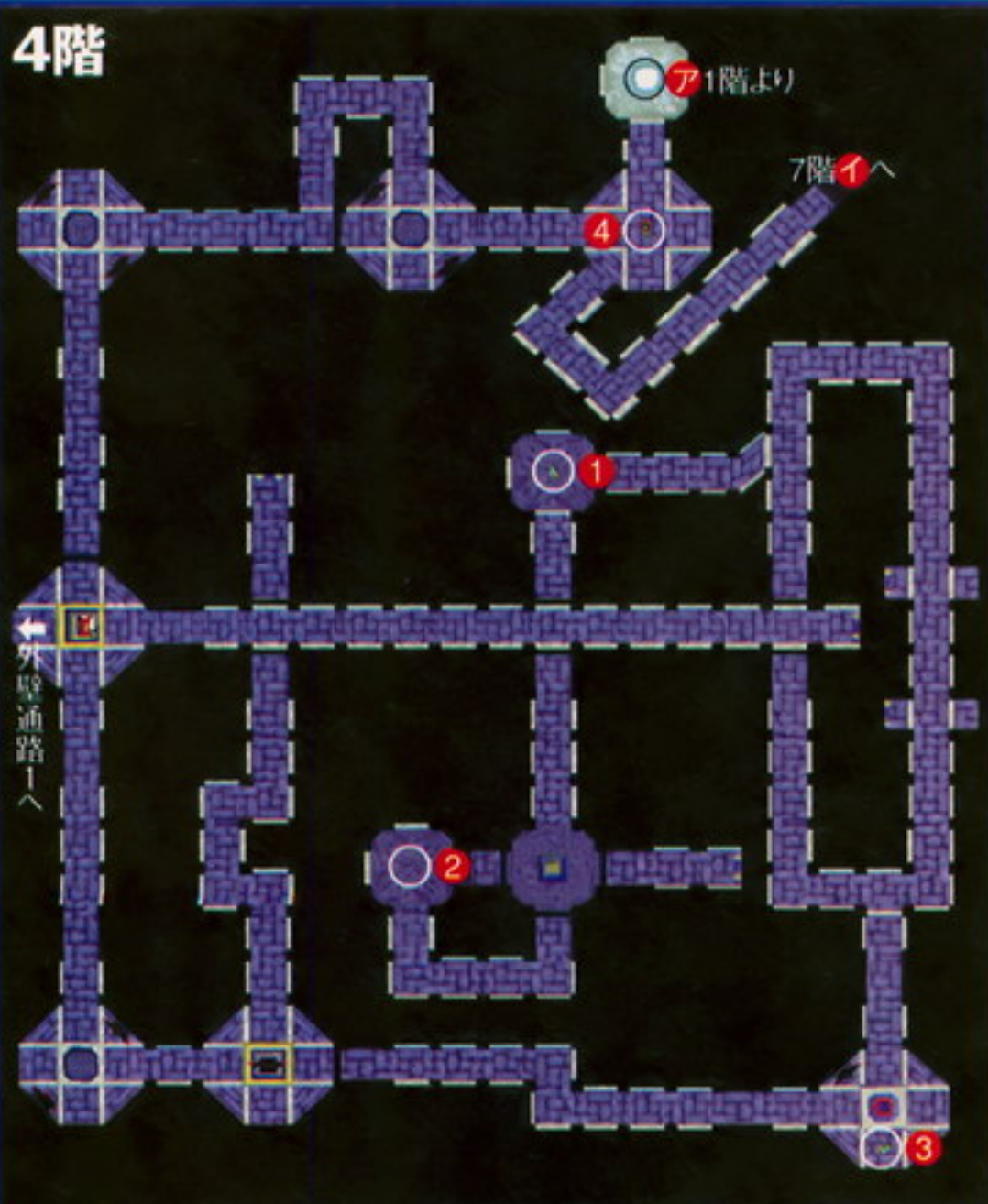
ア1階より
7階イへ
外壁通路1へ

入手アイテム
❶250G
❷秘技の種
❸250G
❹750G

外壁通路1

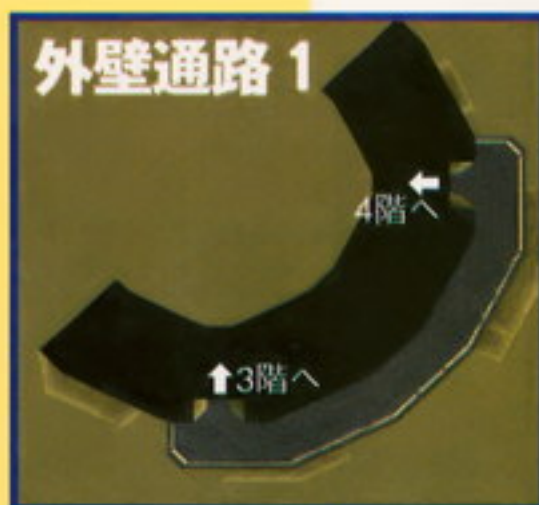
4階へ
3階へ

STEP 3 8～9階は穴に落ちなきゃ始まらない

7階を攻略し終えると、階段で9階に上がることになる。この階は落とし穴だらけだが、穴の手前で床が閉じるのを待ってから進めば落ちることはない。9階のアイテムをひと通り取ったら8階に落ちてアイテムをGET。その後9階に再び戻り1カ所だけある10階へ通じる落とし穴に落ちよう。辛ければセーブに戻ろう。

8階

9階カへ
9階オへ
7階ウより
7階エへ

入手アイテム
❶250G
❷黄金の秘薬
❸250G
❹ガラスの靴

9階

10階キへ
8階カより
8階オより

入手アイテム
❶ヨミの復活薬
❷250G
❸750G
❹破滅のナイフ
❺250G
＊8～9階間落とし穴へはへ'に呼応（以下同）

STEP 4 10~12階でボス3体と対決! ここが正念場だ

さて、10階から先はボスとの対決のみ。できることなら8~9階を攻略した時点で一旦セーブに戻ろう。なぜならこの10階から先は戻ることができない、つまりボス3体と3連戦となるからだ。ボス戦だけにSPとMPがないと苦しいからね。特に12階で待ち受けるリバイアサンは苦戦は必至。できるだけ「黄金の秘薬」などでSPを回復しておきたい。

10階

BOSS A ハンマーゴイル

経験値:6500
所持金:5000G
特殊攻撃
ハンマーゴイル:吸い込み
ブラッドテイル
甲羅:吸い込み
ホーンタックル
ハンマーゴイル HP:5739
甲羅 HP:5739
*倒すと精霊の秘薬とマー棒を入手

11階

BOSS B ナメクジウオ

経験値:8000
所持金:6400G
特殊攻撃
ナメクジウオ:電撃、体当たり
吐き出し
ぎじえさ:誘い込み
ナメクジウオ HP:3459
ぎじえさ HP:2869
*倒すと黄金の秘薬と神秘のベールを入手

12階

BOSS B リバイアサン

リバイアサン HP:7869
右ゲソ HP:4037
左ゲソ HP:3877
経験値:13500
所持金:12900G
特殊攻撃
リバイアサン:レーザーアイ
ツインタイフーン
吸い込み
ヴァニッシュ
右ゲソ:ライガ、
ミケロマム
左ゲソ:吸い込み
*倒すと男のハチマキを入手

POINT
とにかくボス3連戦なのでキツい。限りあるSPやMPに注意して効率的に戦おう。特殊攻撃はできるだけキャンセルしたほうがいいが、ナメクジウオやリバイアサンなどが使う誘い込みや吸い込みは無視してでも、本体などの特殊攻撃をキャンセルさせるのが先決だ。マメに敵にカーソルを合わせ特殊攻撃をチェックして、それに見合った攻撃を仕掛けよう。

GOAL 夢の最上階! 宝は残さずGET!

苦難の果てにたどり着いた最上階。ここにしつらえてある9つの宝箱には、驚きのアイテムたちが眠っている。しっかり持ち帰って有効に使ってあげよう。また、右端にある「ソニックベルト」も忘れずに。12階の出口から回廊をずっと回っていくと、このお宝にたどり着けるはずだ。

入手アイテム

❶ヘルズスパイク
❷ホーリークラウン
❸復活の秘石
❹アストラルの奇跡
❺エーテルの奇跡
❻怒りの指輪
❼復活の秘石
❽守りの果実
❾フェアリーティアラ
❿ソニックベルト
Ⓡ預かり所
Ⓦワープポイント

入手アイテム一覧

アイテム名	効果
ゼロナイフ	武器自体の攻撃力0。訓練用のナイフ。
ゼロソード	武器自体の攻撃力0。訓練用の剣。
ゼロロッド	武器自体の攻撃力0。訓練用のメイス。
ゼロムチ	武器自体の攻撃力0。訓練用のムチ。
ゼロ手裏剣	武器自体の攻撃力0。訓練用の手裏剣。
ゼロアックス	武器自体の攻撃力0。訓練用のオノ。
紺碧の秘薬	味方全員。全レベルのMPを20回復。
神秘の仮面	装備するとIPが減りにくくなる。
無音のオーブ	戦闘中に使用。敵の魔法攻撃を封じる。
ハリケーンベルト	行動力+50。嵐のような素早さを得る。
命の杖	攻撃力+58。戦闘中使用するとHP+2の効果。
大地のオノ	攻撃力+68。爆裂属性。最強のオノだ。
秘技の種	最大SPが2上昇。
魔天ブーメラン	攻撃力+60。悪魔系に有効。
光のエンスイ	味方一人。一定時間敵からのダメージを無効化。
月影の盾	防御力+21。吹雪の耐性レベルが+2される。
精霊の杖	攻撃力+63。戦闘中使うとハルベールの効果が。
黄金の秘薬×2	味方全員。SPを30回復。
ガラスの靴	行動力+30、移動力+20の女性専用の靴。
黄泉の復活薬	味方一人を戦闘不能から回復させる。
破滅のナイフ	コンボが5回になるが武器自体の攻撃力は0。防御力も−40。
精霊の秘薬	味方全員。全レベルのMPを99回復。
マー棒	攻撃力なんと+60。ネーミングとは裏腹にすごい棒だ……。
神秘のベール	全状態異常の耐性レベルが+3される。
男のハチマキ	防御力+28。加えて攻撃力も+15される。
ヘルズスパイク	攻撃力+65。全種のモンスターに有効。即死の効果も。
ホーリークラウン	防御力+38。装備するとIPが減りにくくなる。
復活の秘石×2	所持者が戦闘中に戦闘不能になっても1回だけ復活できる。
アストラルの奇跡	装備すると武器スキル経験値が2倍もらえる。
エーテルの奇跡	装備すると魔法経験値が2倍もらえる。
怒りの指輪	怒りのなせる技かダメージを受けるとSPを多量に回復。
守りの果実	体力が3上昇。
フェアリーティアラ	防御力+35。戦闘中20以下のダメージを無効化する。
ソニックベルト	行動力+70。音速のごとき素早さを得る。

お待たせのファンページ

グランディア・パラダイス

ハガキ募集から実に2カ月。ようやく発足の運びとあいなりました。諸処の事情で遅れて本当にすみません。さて、それではまず皆さんの気持ちを代弁するこんなお便りから。

◆ジャスティンやパーティーメンバーはもちろん、ミューレンやリーンといったワキもすべて物語の中にしっかりと居場所を持っていてあまりにも素晴らしい。戦闘システムその他も素晴らしいが、何よりそのシナリオに感動。ひとつひとつのイベントが必然性を持ち、やっていて気持ちの良くなるゲームに久しぶりに巡り逢えました。ありがとう。 (広島県／古波津美嗣さん)

◆普段は全くゲームをしない私ですが「グランディア」だけはハマりました！ 今までにいくつかしたRPGの中で一番面白いデス。特にジャスティンかっこよすぎますよ……本当。ゲーム アーツさん、これからもFIGHT!! (奈良県／三谷紗矢さん)

◆とても感動しました。今までのRPGと違い、冒険とは何か？ が少しだけわかったような気がします。 (大阪府／林 雄介さん)

他にも多数の方からシナリオや戦闘システムが素晴らしいなどなど愛情いっぱいのおハガキが寄せられました。ホントにゲーム アーツさんにありがとうを言いたいですね。

辛口批評のコーナー

◆RPGでの成長は数値の肥大化に終始しがちですが、キャラの内面を語れた希有ないい話です。特にジールパドン前後のエピソードが泣けます。挫折しても希望があれば卑屈、放棄、破壊することもないんです。でもいいのかな、これで。チグハグさばかり目立った。王道ではなく悪い意味でTVアニメと円谷英二死後の特撮とRPGの様式美の集合体。避けて通れないのは画像効果。奥行きのない風景画はしょぼい。モニターは平面です、立体感は錯覚でしょ、冒頭パームに凹凸のない素材を使わないと錯覚は起きない。しかも完全ブラインドにアイテムが置いてある。手段と目的を取り違えている。上方俯瞰ではなく主観視点なら虹を見上げられたのにと感じました。 (福島県／斎藤貴則さん)

賛同意見ばかりではフェアでないと思ったのと、実名で投稿してきたことであえて掲載しました。皆さんはどう感じましたか？ (少々長い文でしたので後半割愛させていただきました)

「お年玉プレゼント」ポスター当選者発表!!

いや〜、あまりの応募数にビックリ。中には20枚ハガキを送ってきた方も。しかもその全てに感想が書いてある! すごいよ、キミ! さて当選者は、山形県の川口佳則さん、埼玉県の新井正人さん、神奈川県の嶋田洋平さん、高知県の清岡洋介さん、熊本県の橋口雅史さん、以上5名の方に決定! 惜しくもはずれてしまった方ごめんなさい。これに懲りずにまたお便りしてくださいね。

(福島県／斎藤美和子さん)
10枚綴りの大作。すごいですね！ 1枚1枚に愛が込められてると感じました。

(東京都／有澤みさぎさん)
なんてかわいいレム！ この笑顔には一発KOってカンジ。担当者のシュミで載せちゃいましたよ。

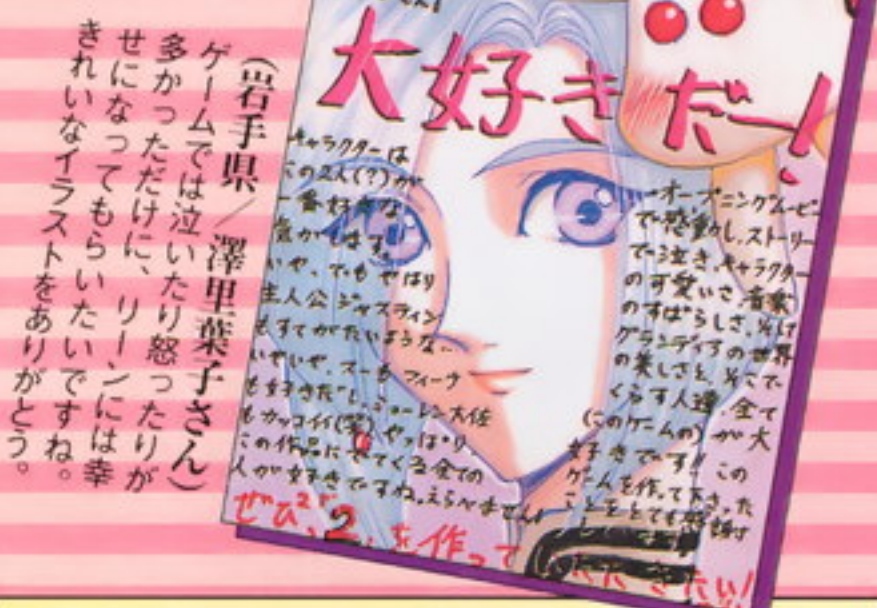
(岩手県／澤里葉子さん)
ゲームでは泣いたり怒ったりが多かっただけに、リーンには幸せになってもらいたいですね。きれいなイラストをありがとう。

「グランディア」アレンジアルバム「Vent」発売記念

岩垂徳行氏 サイン会の模様

岩垂氏の顔がジャケットになっているアルバム「Vent」。

去る2月8日。東京・池袋のアニメイトさんが用意してくれた特設会場で、岩垂氏のサイン会が行われました。当日はなんと100名以上のファンの方が殺到。しかし、ちゃんと10名ずつファンの方を会場に入れ、岩垂氏の挨拶のあとサインが手渡しされました。岩垂氏は質問などにも丁寧に答え、もちろん全員の方と堅い握手をなさっていました。終始アットホームな雰囲気で来場した方も大満足の様子のサイン会でした。参加できなかった方も次回はぜひ来場してくださいね。

来てくれたファンの方全員にお礼を述べる岩垂氏。来場した人全員満足顔で帰っていきました。

……おたよりぼしゅう!……

このコーナーではまだまだお便りを募集中。イラスト、ご意見、ご要望なんでもござれ。あなたのお便りがこのコーナの糧なのです。そして、本コーナーではお気に入りの名セリフベスト5、そしてお気に入りキャラベスト10を企画中。こちらのほうもバシバシご応募ください。宛先は、

〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク セガサターンマガジン
「グランディア・パラダイス」係。

お便りいっぱい待ってま〜す!

ピカチュウとデスクリムゾンについて語るテーブルゲーム（ウノ）

IMADIO CLUB

Imadio

イマディオ公認 ファン ページ　第5回

祝！5th

サタマガ編集部はビルの５Ｆにある。しかもエレベーターは音声で階数を教えてくれる。「オレ、ガンじゃないかなー」とかつぶやくと「誤解です」と教えてくれる。奥さんが「あんた、浮気してるでしょ」と詰め寄ると最高。それだけ。

あー退屈。こんな日はキーボードをめちゃくちゃ叩くのが一番。さー思いっきり、いくわよ。せーの。えい！

ふぉｈｂ異父婦語家所伊具ｇ不ｖｈｋｆｏｇｆａｎｒａ江ｌｂｆｉ国ｔｐｋＪＧＴｕｔｐきゃー，雄ｗｕｈｆｈｋｓｇ二とｆｇｌｌｏｓａｐあんｇｈ桐野ａｉｔｏｋｏ止めてー。杏ｎｎａｎＨＯＨＨＳＯ：子はＫＦおうあおふぉあｊＦｌｏｊａｅいい小おＦＢ＠８８コンビ。Ｕ見フィアＬ犯Ｋノ値ＹＯこきゅＪみのなＳＮＡＫＥのＯイアＭＤＨＩＫＵＲＢんＮスＣ正ＳＫＳＧＡかＲＰじＦは小ｏ二セ体ふぃじＰＮかさＪＯ絵ＫＡＩはＡはＪＨＡＯＵＨＧＶ國狛職ｊスａ＠ｗｒｎｗｒＡＨ阿祐あはＦ二ふぉＤかＵ８ＷＲＴＧ次ＮＳＯドＫＳＳＫったかな？Ｆ小ｏａｅアｒｎｗｒＦＫＧＯＡＧぎＪＧＩＪＧＧ……。

トレーディングカードの秘密ーまたは原ぼーのごめんなさい

山田将克
佐川印刷（株）／営業の人。
カードの印刷からパッケージングまでをフォロー。
性格：医大卒の遊び人。
身長：165cm、体重：51Kg。
交際歴：１人＋（∞）。

道園重成
（有）デュプレックスの人。
「DESIRE」以降のカードデザインを手掛ける。
20歳で良子と知り合い30歳で良子と結婚。とにかく妻を溺愛。最近は良子ウォッチャーと化す。

原ぼー
イマジニア（株）の人。
カードが出来上がるのを眺める。
身長：173cm、体重：62Kg。
血液型：Ｂ（Rh－）。
性格：なぞ。
好みのタイプ：ひみつ。

ふぅ、やっと手が止まった。これは叩き始めると止まらなくなる魔の赤いキーボードだったのね。乱文乱筆をお許しください。

そういえば、集めだしたら止まらなくなるトレーディングカードというものがあるらしいわ。それじゃ、取材よ。ダッシュ！

――あのー、さっそくですがマナコストについて教えてください。

原　今日は、無事にゲームの「Lost One」と同時発売できる『マリーのアトリエトレーディングカードVol.２』と『イブ・ザ・ロスト・ワン　トレーディングカード』の制作でご迷惑をかけたお２人に、改めてお礼とお詫びをしたいと思っているんですよ。

山田　いや、ほんとにこんなきついスケジュールってやったことなかったですよ。シルバーの紙の試し刷りを乾かすのに、普通２日半かかるのを１日でやろうとして、インクが全部流れたりとか大変。

原　それでもまだ『マリー』はいいほうで『Lost One』は全作業を１週間でやりましたからね。

道園　実質デザインに使ったのは、３日間でしたしね。

原　しかし、クォリティは高いですね。道園さんにお願いするようになって、格段に良くなりました。以前の『マリー』とはまったく別のVol.２ができてよかった。

ATELIER MARIE
THE ALCHEMIST IN SALBURG

トレカの歴史

珍しいカードやきれいなカードを友達と交換（トレード）しながらコレクションするのがトレーディングカード。略称トレカ。イマディオからは、下記のようなラインナップが勢揃い。

'97年
10月14日「メルティランサー」「マリーのアトリエ」「EVE burst error」（ほげ～）
12月26日「DESIRE」

'98年
1月20日「メルティランサー リ・インフォース」
3月14日「マリーのアトリエVol.２」「EVE The Lost One」

推理クイズ「SNAKEは誰だ？」コンテスト5（ラスト）

「Lost One」に登場するスネークが、本当は誰なのかを推理するコンテスト。応募は今回が最後のチャンス。

官製ハガキにスネークだと思える人物1名の名前とその推理を書き、住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、下のあて先まで送ってください。正解、不正解にかかわらず、素晴らしい推理を披露してくれた方1名様に、とても貴重なビデオをプレゼントします。

参考までに、当コーナー担当者と編集者の推理をお教えしましょう。

■担当ライター　驚きました。この前隣に座った英国の人が私に聞いたのです。「メイ・アイ・スネーク」。「イエス・オフコース」と答えたら、煙草を吸い出しました。

■担当編集者　もちろん知ってるんです。スネークの正体。それは……、

応募締め切り→3月11日（当日消印有効）

あて先　〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株式会社　セガサターンマガジン編集部
IMADIO CLUB「SNAKEは誰だ？」コンテスト⑤係

1名に「EVE The Lost One」店頭用プロモーション・ビデオ プレゼント

イマディオの ゲーム誌ではとてもじゃないが言えないこと

──〔相当ネガティブな2人〕編──

堀切　高橋ぃ、今何時？
高橋　23：30っス
堀切　ねぇ、俺らってなんでこんなにつらいことしてるんだろう？
高橋　やっぱし毎週ってつらいっス。
堀切　そんなこといったらイマディオコーナー打ち切られちゃうだろっ。ところでこのコーナー、他のメーカーのコーナーより人気あるかなぁ？　そうだ編集部に電話してみよう！

プルルルルルーーーあっもしもし、さっそくなんですがこのコーナー人気あるんですか？

担当　……（じつはお菓子を食べてて、しゃべれない）……。
堀切　もしもし、もしもーし。ブチッ。あっ切られた！
高橋　どうだったスか？
堀切　いやぁ、それがよくわかんないんだよ。なんか無言でいきなり切られちゃって。
高橋　それって人気ないってことなんじゃないスかぁ。
堀切　……。
高橋　……。
堀切　ふぅ、そうか。そうだよな。読者はきっと、俺と高橋の話なんてどうでもいいもんな。
高橋　つらいっスね。
堀切　つらいな。
高橋　来週1回お休みもらいましょうか？
堀切　そうだな。きっとゲームショウ特集とかでページないだろうし。
高橋　……。
堀切　……。

堀切
毎週金曜日になるたびに、まともな写真に変えてほしいと願っていたが、今回なぜか実現。月曜日から金曜日までは会社に尽くし、土日ですっかり忘れる生活をはじめてはや3年。「いやーゲーム業界って、夢ばかりじゃないんですよ」だって。

高橋
平均退社時間は23時、朝は8時に出社。青春もへったくれもない、会社漬けの人生を送っている。幸せな時間は昼休みのお昼寝と、帰宅後愛猫『ミャウ』とじゃれあっているときだけ……。でも、まだ幸せな未来を信じている、幸せな男。

イマジニアの会議室には、女性の霊が現れることがある。

──では即時召喚時の注意点は？
山田　トレカって、どうやってプレミアムカードを入れるか知ってますか？　カードをランダムに袋に詰めるのはいろんな方法があるんです。たとえば、9×5で印刷されたシートを3枚セットでカットするんですよ。それをランダムに袋詰めできるように、手順を考えて集めていくわけです。手作業のほうが早いですね。プレミアムカードを入れるのも手作業です。人間がやるので、ときどきイイコトがあるかもしれません。まあときどきですけどね（笑）。
──最後の質問ですが、エネルギーカードって捨ててもいいの？
山田　そういえば、最初スネークのシルエットを、本人そのまま使ってしまい☆◇ピー！　でしたね。
原　今のは、なしにしてください。今回も関係各所に迷惑をかけてますが、トレカの出来はすごくいいので、ぜひ買ってくださいね。

メルティランサー・トレーディングカード 1BOX　1名様 プレゼント

今回は、「メルティランサー リ・インフォース」のトレカをどーんといっきに1BOXもプレゼント。おたよりのどこか目立つところに「メルティのトレカプレゼントくれー」と書いて送ってくださいまし。イラスト付き可。

お便り募集中

次回はおたより特集ができるほどたくさんのイラストを募集。また、ついに発売される「EVE The Lost One」で発見した隠れキャラクター・レポートも募集。背景に描かれた人物が、自分の知ってる誰かに似ているという報告をお願いしたい。もちろん「Lost One」をクリアした感想や意見も聞きたいな。ハガキなどに7ケタの郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号・好きな声優を書いて、下のあて先まで。そろそろマジメになるか……。

あて先　〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株式会社　セガサターンマガジン編集部
「IMADIO CLUB」係

PARADIGM X

サタマガフォーラム

Vol.11

たくさんの投票、どうもありがとうございました。集計が大変だったけど、ようやく結果発表です。上位のキャラ、下位の悪魔、それぞれに対するみんなの熱い思いをしっかり受け止めました。これからも『サタマガフォーラム』を応援してね！

今週のカバー PINUP!

千葉県／藤子浩史さん

ナ、なぜパンダを抱いてニッコリと微笑んでるんでしょうか。心なしかパンダがシックスに似てる気が。

お待たせ!の「COUNT DOWN!!」結果発表！

キャラクター編

圧倒的な強さを発揮！

1位 スプーキー
2位 メアリ
3位 シックス
4位 ネミッサ
5位 ユーイチ
6位 ウラベ
7位 ランチ
8位 キャロルJ
9位 レイ・レイホゥ
10位 ヒトミ

アトラスからコメント

1位はスプーキーですか、たしかにあの"義族"的な生き方はカッコイイもんな。それにしても2位がメアリとはね。実はこのキャラクター、開発当初は登場の予定がなく若手スタッフのアイデアで膨らんでいったキャラなのです。ホントはゼンマイで動いてて、顎がはずれて口からお茶を出す設定だったんですけどね。

悪魔編

古くからのファン票を多数ゲット！

1位 幻魔 クーフーリン
2位 妖精 ジャックフロスト
3位 妖精 ピクシー
4位 鬼女 リャナンシー
5位 幽鬼 クドラク
6位 幻魔 クルースニク
7位 破壊神 カルティケーヤ
8位 夜魔 モコイ
9位 死神 ゲーデ
10位 大天使 メタトロン

アトラスからコメント

上位に新登場の悪魔が少ないのはちょっとサビシイ気が……。さてはまだあまりやり込んでないなー！とは言ったものの、愛着ってものもあるんでしょうね。新登場の連中も可愛がってあげてね。

（以上、両コメントはアトラスの電脳悪魔絵師・金子一馬氏よりいただきました）

結果は左のようになりました。それでは、皆さんがどういった理由で、それぞれのキャラや悪魔を推したのでしょうか。ここにピックアップしてみました。

好き!な気持ちは同じ でも理由は様々なワケで……

●悪魔編・幻魔クーフーリン■カッコイイのに気さくな性格がいい！（兵庫県／礼さん）●悪魔編・霊鳥スザク■かっこいいから。キャラクター編・ヴィクトル■とてもかっこいい。（石川県／山城雄一さん）●悪魔編・威霊ハチマン■うちの近くの八幡町に八幡神社があって、そこの御神体の名前が出たから。（埼玉県／西村剛さん）●キャラクター編・レイ・レイホゥ■前作から好きだったが、「ソウルハッカーズ」ではさらに美人になっててイイ！ やっぱスーツっすよ。次回作にも出てほしい。（山形県／中村正人さん）●キャラクター編・ユーイチ■なんだかほわほわしていて、いるだけでその場を和ませることができるのでGOOD! かわいいから弟として一匹くれ！（栃木県／うしねこさん）

総評 「ソウルハッカーズ COUNT DOWN!!」

実は票が割れまくりだった!?

キャラクター編は、リーダー（スプーキー）、メアリ、シックスと3強がほとんどの票を集めた。ネミッサは男女の票を平均的に獲得。主要キャラを押さえ、ビジョンクエストのウラベが上位に食い込んだのが印象的。またヒロインのヒトミが、ネミッサに人気を食われ10位という位置になったのは意外な結果といえるだろう。悪魔編は、古くからのメガテンファンの票を一身に集めトップに。悪魔は種類も多く、好みも分かれたらしく大きく票が割れ、実はベスト10外の悪魔は上に載せた以外の3倍以上の数が寄せられた。総合的に見てキャラクターは女性票が多く、悪魔は男性票が多くを占めた。好きなタイプを押すか、使い勝手のいい仲魔を押すかで男女の差が出た結果となった。

VR美術館 in サタマガ mini

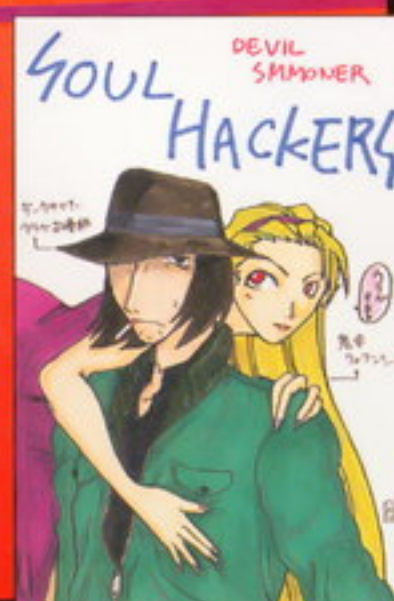
千葉県／麻乃真次さん

なんたってナルシーの語源となった悪魔だし、これくらいしてるかもね。頭上の花がラブリー（笑）。

福岡県／橋谷美槻さん

もうメガテンにはなくてはならない悪魔。意味もなく毎回GUMPにいたりする。

京都府／櫻崎信乃さん

どちらも人気投票で上位に入ったお二人。最初のビジョンクエストの印象が強かったみたい。

投票終えても投稿終わらすナ

やっとこさ発表にこぎつけました。みなさん本当にありがとう！ で、人気投票は終わりますが、フォーラムはまだまだ終わりません。え？ いつまで続けるのかって？ それはみなさんの投稿がなくなったときかも。存続希望ならおハガキプリーズ！

青森県／神風シンジさん

 ※ハガキ採用者にはソウルハッカーズ関連グッスをお送りします。

特別企画サタマガ流

AOU ショーレポート！

明るい運営・楽しいアミューズメント
AMUSEMENT EXPO
AOU 1998
アミューズメント・エキスポ

2月18・19日in幕張メッセ

アーケードゲームの祭典、AOUショー。オラタンやFV2といった話題作も要チェックだけど、ウケ狙いの色物タイトルやビデオゲーム以外にも楽しいゲームが盛りだくさんだった。今回もウメがレポート！

祝・入交社長誕生！

まずはセガブースから、いってみよー！

セガの目玉は、やっぱりオラタン。もちろんそれ以外にもFV2、セガラリー2、サシっす！など、話題作が目白押し。今気付いたけど、全部続編なんだね。チト残念かも。

とにかくヤバイです。見た目のハデさだけじゃなく、ゲームの中身がめっちゃ濃い！また金がなくなるよ……。

スゲー人！

オラタン前にて…

本誌担当ライター
大戸島さんじゅうご

すでに何度も本誌で報じているとおり、モデル3基板で生まれ変わったバーチャロン。新型バーチャロイド、新ステージ、新型対戦システムなど、興味は尽きない。

小口さんこそ郷ひろみっぽいッスよ！

なんだウメ、いつからミュージシャンに？

セガラリー2も大人気！

AM3研
小口部長

当日の朝ROMの差し替えなしというのは、セガ人生で初めてです

やはりこちらも大人気だった、FV2。まだ技の名前などがいくつか決定しておらず、インストカードの「すごい投げ技」という解説が印象的だった（笑）。詳細はAM2研エキスプレスにて。期待大だぜ！

ショー当日のわりには顔色のいい片岡氏。その隣は元セガ清水氏で、現在SCEに所属。

←元セガの清水（笑）

FV2リーダー
AM2研・片岡洋

数々の新要素！

新型メダルゲーム！ブラックジャック・ハンドアクション

セガAM6研の最新作が今回も登場。プレイヤーの手の動きを感知するハンドアクションシステムが、本物のカジノでのプレイを再現！　他にも数々の新要素が。

ここもスリスリ…ウメちゃん気持ちいい？

ここをスリスリ♥

センサーをスリスリしてカードをもらうのが、とても本格的。各サテライトにはマイクが備え付けられ、プレイヤーの状況を声の大きさで判断、それに応じて外人ディーラーの表情や態度が変化。さらにイヤホンで日本語も聞けるぞ。そこまでやる？

AM6研
宮本部長

まだまだ続くよ！

前ページより

早く押せ～！

サタマガは、3141612104…

ポケベル早押しピポパ

個人的にかなり気に入ったのが、コレ。単純なゲームなんだけど、なかなかアツイ。ドコモ従来式とテレメネクスト方式の両対応なのも泣かせる。*2*22594857493624586640493234104311268*803*26211*28306*2*21374##　わかる？

トレジャー制作 レイディアント・シルバーガン

スゲー処理！

技術には定評のあるあのトレジャーが、ついにアーケードに参入。サターン移植は決定的か？

ゲットバス・ブラスト仕様

ちょっとものたりない？

あのゲットバスのコンパクト版。スペースの関係で設置できなかったオペレーターの方、お待たせしました。ただ、あの「引き」がないので、ちょっと物足りないって感じるかもしれないね。でも◎

バラエティに富んだナムコ

セガの次に面白かったナムコ。ビデオ、体感、エレメカなどなど、幅広いタイトルを出展。コンシューマーに落とせないようなゲームがいっぱいで、これからもその方針を貫いてほしいですな。

↓運転技術測定強化ゲーム。やっているコトは単純で新しいトコはないんだけど、雰囲気がいい。今回、イチオシの作品。

今回、イチオシ

テクノドライブ

↓機械から指示されたグラム数のビー玉を重量計に載せるという、ただそれだけのゲーム。いや、これがなかなかアツくて。

結構つかれるっス～！

キコキコキコキコキコ…

ダウンヒルバイカーズ

↑マウンテンバイクで山道を駆け抜けるゲーム。ほとんどのコースが下り坂で、自分でこぐ部分はほんのちょっと。適度な壮快感が得られる。

ジャラジャラジャラ…

目方でドンピシャ

画面奥はディスプレイ

パッコーン！

ファミリーボウル

↑これ、画面奥は普通のブラウン管で、ボールの強さやコースを感知して画面のピンが倒れるって寸法。ボーリング好きにはたまらん！

カプコンはスタブラ2だけだって!!

見出しのとおりってことで（笑）。ブースも狭くて、正直、物足りなかった感は否めない。参考出展のストEX2も数が少なくてほとんど見れなかったし。その分、秋のJAMMAショーには期待してます。

その分、コスプレしてサービスしちゃうわよ！

自販機モノもチェックチェック！

Tシャツが作れるんだって！でも…

プリティスタジオ

アイロンプリントの要領で、その場でTシャツが作れるマシン。まず無地のシャツを買い、それからプリントするというシステム。ちょっと時間かかりすぎない？

時間かかるッス～！

ボイスキーホルダー作成マシン

ボイスでホルダー

SNKのマシン。自分の声が数十秒間録音でき、それがキーホルダーとなって出てくる。何度も録再できるわけではなく、録音は一度だけ。電話ボックス型の筐体が目を引くね。それにしても、名前がベタベタ？

もしも～し！

メダルも熱いぜ！

ぶちまけ権造

狙えジャックポット！

メダルって、換金できるわけでもないし、ゲームのような快感もないんだけど、実は遊び方がわかると楽しいんだよ。女の子とゲーセン行って格闘やレースで対戦したら、勝負にならずにシラけちゃったという苦い経験は誰にでもあるはず。その点、メダルゲームは一緒にプレイできるから、盛り上がれること間違いなし。騙されたと思ってやってみて。

コナミだって大盛況!

スキーヤーズ ハイ

「バトルトライスト」を中心に、幅広いジャンルを出展。釣りやスキーといった、どこかで見たようなゲームが目に付いたけど、ときメモに頼らず、硬派ジャンルが多かったのは評価すべき。

あれ、どこかで見たような～

ストラック アウト

あたれ～!

どうしても、ビデオゲームよりもエレメカ関係に走ってしまうオレ。これは板割り投球ゲーム。ちょっとゲームのテンポが悪いのがナニかなぁ。前回のJAMMAショーに出ていた「スマッシュ&スピン」が今回も出展されていたけど、やっぱり面白かった。

その他のビデオゲームは?

釣りゲーブームなのか?

ブースの至る所で見受けられた、釣りゲーム。もちろんその先駆けはセガの「スポーツフィッシング」なんだけど、最近はバス釣りがブームということで、それ関係のゲームがホント多かった。

電車でGO!2高速編

秋田新幹線だ!

今やタイトーを代表するゲームとなった、「電車でGO!」。その続編ということで、プロモーションの大きさもすごかった。実は、「電車でGO!」ってグラフィック粗くて、どうもやる気にならないんだけどなぁ。内容も止まるだけだし。そう思うのって、オレだけ?

シューティングも熱いぜ!

ケイブの最新作!

ガーディアン フォース

ここ最近、シューティングゲームが再ブームのような雰囲気。さっきのトレジャー作品もシューティングだし、カネコからも出展されているし。正直、高インカムは望めないジャンルではあるが、アーケードのラインナップとしては、必要不可欠なジャンル。廃れることなく、頑張ってほしいよね。

その他エレメカ系は…?

B.B.コンバット

こんなのもありました

さて、最後はイロモノ特集。ビデオゲームだけじゃなくていろいろなジャンルを楽しみたいよね。

狙え～!

オラ～!

タコハリー

↑本物のエアガンとBB弾を使ったゲーム。的を狙うだけなんだけど、なかなか当たらない。ところで、エアの補充はどうするのかな?

→ハリセンでタコの頭をガツンと殴り、その音の大きさを競うゲーム。なかなかイイ音がせず、つい何度もやってしまう。タコがかわいい。

定番の心理テスト

←お約束、ヒューマンの心理テスト系ゲーム。ハタから見ていると、かなり異様な光景かも(笑)。スカートの女性は、注意してプレイしよう。

13星座占い

→占いゲームブームも最近は沈静化して、すっかり落ちついた感がある。なぜか今、ちょっと昔に話題になった13星座方式の占い機が登場。へびつかい座の人が、ちょっぴりうらやましい?

転がせ～!

←メダルを転がしてゴールにシュートするというそれだけのゲーム。メダルの動きがトリッキーで、意外に面白い。実は、床が動いているのだ。

景品ゲット～!

→UFOキャッチャーなどの景品の質の高さには定評のあるバンプレスト。今回もポケモンを中心に、竜の子系や東映ロボット系など様々な景品を用意。セガのディズニーといい、最近の景品はバカにできないよね!

AOU AMUSEMENT EXPO 総評&プレゼント 各1名

オススメは、ナムコの「テクノドライブ」と「ダウンヒルバイカーズ」のJJ風コンパニオンですな(笑)。

ここで、プレゼントのお知らせです。会場でゲットした、ウメのTシャツとボイスキーホルダーを各1名様にプレゼント。ハガキに、記事の感想、ほしい景品、住所、氏名、年齢、電話番号、職業を明記の上、下記の住所まで。

〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株) セガサターンマガジン編集部「AOUプレゼント」係まで。締め切りは、3月13日の消印有効です。

Tシャツ

ウメの顔入りTシャツ。雑巾にするなり、ネタにするなり(何のだ?)好きにして。

ボイスキーホルダー

会場で録音した声入り。どんなメッセージなのかは、当選者のみぞ知るということで。

アミューズメントスポットの新作&稼働中のタイトルを紹介！

Vol.20

アーケードエクスプレス Arcade Express

今週の新作タイトル 「ストリートファイターEX2」（アリカ／カプコン）

EX2始動

"ストリートファイター"シリーズ初のポリゴン化。その話題性とゲーム性の高さで人気を博した「ストリートファイターEX」の続編がいよいよ登場する。その全貌はまだ明らかにはなっていないが、現時点で判明しているキャラクターを中心に紹介しよう。

●アリカ／カプコン●稼働時期未定●3D対戦アクション●2人対戦プレイ可能●PS基板

リュウ

永遠の主人公であるリュウはもちろん健在だ。根強い人気を誇る戦士。

飛び道具の代名詞である波動拳も健在。その性能のほどは……!?

この発光はスーパーコンボ？

ファーストアタックでアッパー炸裂。

ケンの回し蹴りが炸裂する。

ケンの起死回生の昇龍拳。

ケンが発光。リュウがダメージモーションということは連続技の瞬間!?

ケン

リュウのライバルとして立ちはだかるケン。甘いマスクが人気の秘密。

スーパーキャンセル健在

右の連続写真は連続技の流れだが、その中にスーパーキャンセルの表示が……。前作にあった必殺技キャンセルのことなのだろうか？

※画面写真は開発中のものです。

NEW

ブランカ

EXシリーズ初参戦のブランカ。力強い攻めが魅力の戦士。

ジャンプ中キック？ ブランカといえばこれは欠かせない。

足元を強襲。持ち技はスパⅡXと同じなのだろうか？

ブランカ発光。どんな技が出るのか。

バルログの鋭いキックがケンを襲う。

勝利ポーズ。ポリゴンになっても色男だ。

「ヒョー」という掛け声が聞こえてきそう。

NEW

バルログ

しゃがみ強Pかそれとも必殺技か。なんにしても早く使ってみたいっ。

同じくEX初参戦のバルログ。機動力があり空中戦も得意。

ドクトリンダーク

トリッキーな必殺技を武器とするキャラ。今回の実力はいかに。

クラッカージャック

強烈な連続技は今回も健在か？ 前作より引き続き登場のキャラ。

シャロン

NEW

新たに参戦する女性キャラ。その実力は未知数だが、人気爆発は必至!?

ほくと

すばやい身のこなしが特徴的。今回のライバルはバルログ？

ザンギエフ

元祖投げキャラも健在。破壊力のある必殺技が魅力の1つ。

ドクトリンの新必殺技だろうか？

ドクトリンの必殺技がヒット。

新キャラのシャロンの攻撃。

前作にもあったスーパーコンボもあるのか？

シャロンのスーパーコンボ。どんな技だろう。

ザンギエフのスクリューが決まった！

ジャックには連続技がよく似合う。

今度はシャロンの投げがザンギに。

アリカより

“ストリートファイターEX”シリーズの最新作であるEX2は、前作を上回るグラフィックス表現に演出、効果はもちろんのこと、前作で好評だった「攻めスト」のコンセプトをさらに進化させてまずはAOUでお披露目となりました。まだまだ今から調整しなければならない段階ですが、ファンの皆様のご期待に添えるゲームとして市場にリリースすることをスタッフ一同、日夜（本当に……）がんばっていますので、ご期待ください。（スタッフ一同）

Sunny Side SNK

From SNK!

「月華の剣士」もまだまだ面白いんだけど、仕事柄今は“RB 2”をやってます。新キャラの２人がメチャ良いので、誰にするか悩んでますが、今のところ“リック”か“ビリー”でいこうかと思ってます。でも今回は“ギース”にもかなり惹かれてます。なんたって、羅！

梅本氏

Information 祝・サターン版KOF'97近日発売！ イラストコンテスト開催！

セガサターン版「ザ・キング・オブ・ファイターズ'97」の発売もあとわずかと迫り、あとは発売日を待つばかりとなった。そこで今回も、セガサターンマガジン恒例となった「KOF'97イラストコンテスト」を開催するぞ。審査員はサタマガ編集部員と、ご存じSNKの梅本氏が担当。もちろん豪華賞品も検討中。発売を待つ間に描くも良し、ゲームを堪能してから送るも良し。新キャラクターが充実した'97だから、今までよりさらに描く幅が広がったよね。君の愛と気合いの込められた熱いイラストを待っているぞ。

さて、少しの困ったちゃんにちょっとだけ注意。たまにとてもエッチなイラストを送ってくる人がいるけれど、それはどんなにがんばって描いても、掲載は絶対できないのはわかるよね。このイラストコンテストでは、健全なイラストであることが最低条件となるから、そこはモラルとしてきちんと守ってね。そのほかの詳しいことは、右を参照しよう。楽しいコンテストにしようね。

大阪府／あきのんさん&らんらんさん

個性的なイラストも大歓迎。それぞれの個性を思う存分発揮した投稿待ってます。

イラストコンテスト応募要項

●イラストはKOFに関わるキャラクターなら何でもOKです。
●大きさはハガキサイズが原則です。
●なるべくハガキが汚れないようにして送ってください（ハガキ裏に消印が押されることもあります）。封筒などに入れて送ると安全です。
●送っていただいたイラストは返却できませんのでご了承ください。
●今回はカラーイラストのみです。
●応募方法はカラーイラストの裏に、必ずあなたの郵便番号、住所、氏名（本名、ペンネーム両方）、電話番号、年齢を明記してください。封筒に入れて送るときは、封筒、イラストの裏の両方に明記してください。明記されていないものは無効となります。
●応募先
〒103-8501
中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン編集部
「KOFイラコン」係
●イラストコンテストの締切は４月30日必着となります。力作、お待ちしています。

真吾を始め、新キャラが多い'97。イラストでは？

News ネオジオボウル熊本がオープン！

茨城をはじめ横浜、千葉、福井と続々オープンしているネオジオボウルが、熊本に５店舗目の施設としてオープンした。熊本市内にある大型商業施設『クリスタルモールはません』内に建設されたアミューズメント施設。“スポーツ＆アミューズメント”がテーマとされている通り、ボウリング以外にもカラオケルーム「ネオステージ」や80台の最新ゲームを置いたゲームコーナー、喫茶スペースも設置されている。ボウリング場は毎日19:00から、ピンやレーンなどがブラックライトに反応して光り出す幻想的な空間を生み出す『ハイパーボウリング』が実施されていたり、イベントが行われたりと毎日が充実度満点の施設となっている。

ボウリングは全30レーン、ゲームコーナーは最新ゲームなどが80台設置。カラオケはレギュラールーム８室、パーティルームが２室。料金はボウリングが大人500円（平日、土、日、祝日）、学生は土、日、祝日500円、平日400円、中学生以下は一律350円。ハイパーボウリングタイムは100円増しとなる。カラオケ料金は平日12:00〜18:00は1,000円（2,000円）、18:00〜ラストまでは1,800円（3,000円）、土、日、祝日12:00〜18:00は1,500円（2,500円）、18:00〜ラストは2,000円（3,500円）。（）内の料金はパーティルームの料金。

Release 「ザ・キング・オブ・ファイターズ京」PS版今春発売

夏元雅人先生が描くKOFコミック「ザ・キング・オブ・ファイターズ京」（講談社刊）が、プレイステーションでアドベンチャーゲームとして発売される。草薙京を始め、八神庵、矢吹真吾や恋人のユキ、このゲームだけのオリジナルキャラクター等が登場し、さまざまな事件に巻き込まれながらも“キング・オブ・ファイターズ”の出場を目指していく、アドベンチャーゲーム。戦闘、会話やシナリオの分岐などでKOFに出場できるメンバーが変わったりと、何度やっても楽しめるマルチエンディングになっている。今春予定で、価格は5,800円。

はみだしHYPERフリークス 勝手にメイキング・ゲーム？(笑)

PSで発売される“KOF京”。今のところ、サターンへの移植はまだ未定とのこと。できたら移植してほしいよね。SSSに寄せられたハガキの中でこんな意見があったのでちょっと紹介。好きだからできる自由な発想で、自分でゲームを考えるのも楽しいよね。おもしろいご意見もSSSで募集します。

北海道／さいが氷子さん

育成ってところがかなりポイントですね。これはやってみたいって人多そう?!

 ※画面写真は開発中のものです。

Report Report Report Report Report

AOUショーで出展されたSNKの新作をレポート

先月の18日、19日に行われたAOUショー。このイベントで、SNKは「リアルバウト餓狼伝説２THE NEWCOMERS」（通称“RB2”）と、アクション・シューティング「メタルスラッグ２」などを発表した。

目玉といえばRB2。新キャラクター“リック・ストラウド”と“李香緋（リー・シャンフェイ）”を加え、ギースも含め前作で登場したキャラは全員出場。今作では２ラインにスウェー移動システムが導入され、キャラの必殺技のコマンドがリニューアルされたこと等により遊びやすさが追求されている。MVSで500メガの容量を超えた超大作は、今春稼働予定。

そしてゲーマーを唸らせた“メタスラ”の続編となる２は、すでにAMスポットで好評稼働中。かわいく描き込まれたグラフィック、シンプルな操作は初心者でも楽しめ、ゲーマーも満足させるアクション性はもちろん健在！　今回はさらにユーモア溢れる見どころがたっぷり詰まった作品に仕上がっている。

他にもプライズ機、自分だけの絵柄や写真を使ってフォトスタンドやコンパクトミラーなどのオリジナルアイテムが作れる、レーザー加工自販機「ネオレーザー」などが参考出展されていた。

AOU初出展の、今回の注目作。プレイできる日は近いはずなので期待しよう！

好評稼働中の「侍魂～サムライスピリッツ～」も設置されていた。

新作メタスラ2。ハードなアクションは健在だ。

新型プライズ筐体もズラリお目見え。

今やゲーセンになくてはならないプライズ機。アイテムを取るときの駆け引きが絶妙だよね。

チェック！“ボイスでホルダー”

この筐体を見つけたら、まずは中に入ってお金を入れてみよう。かわいいサンリオキャラクターの“ボイスでホルダー”が出てくるよ。

“ボイスでホルダー”とは？　それは吹き込んだ声が録音される、新しいキーホルダー。直にいいにくいことを伝えることもできるよね。

できあがり！

HYPER FREAKS Special

イラストを募集する前から、たくさんの作品がSSSに寄せられていた「～幕末浪漫～月華の剣士」。一度に紹介しきれないため、今回は“其ノ壱”ということにしてしまいました。レベルの高い作品が多くて、とてもうれしい限りです。特集“其ノ壱”と、“其の弐”で採用された方の中で、優秀な作品にはポスターをプレゼントします。発表は“其ノ弐”で行う予定。次回をお楽しみに。

このかわいさに関西の味付けがたまらないよね。イラストもキュ～ト！

福岡県／春日るりとさん

愛知県／ユウさん

線や背景の処理がとてもきれいで印象的な作品。また投稿してくださいね。

大阪府／雛桜恵さん

とてもていねいに描かれたイラストですね。守矢は女性人気が高そう。

～幕末浪漫～月華の剣士

埼玉県／いちにのさん

烈火が描かれてるのがうれしいなぁ。雪の髪がとてもキレイに描かれていてグー！

闘いが避けられない宿命の２人。朱と青が対照的で、とてもキレイに仕上がっていますね。

福井県／有栖川恭さん

大阪府／禦袈孔さん

渋い面影の鷲塚と雪。組み合わせが意外でいい感じだね。

絵画特集 其ノ壱

HYPER FREAKS INFORMATION

たくさんのイラストが届いて、とてもうれしい限りの月華特集。覚醒後の楓のイラストがなかったのがちょっと残念。次回の特集其ノ弐まで、ハガキはまだまだ募集中。「SSS月華」係まで送ってね。こちらの締切は3/23です。中ボス暁武蔵や、最終ボス嘉神慎之介のイラストも待ってます。そして、着々と集まってきている'98年前半キャラクター人気投票。こちらも随時募集中。SNKのゲームで好きなキャラクターを３人まで書いて、「SSS人気投票」係まで送ってください。SSSにイラスト投稿などをする際、ハガキの裏にメモ書きしてくれてもOKです。

新キャラや画面写真などもどんどん発表され、盛り上がってきた“RB2”。そろそろおハガキも募集します。文字ネタ、イラストどんどん送ってください。こちらは「SSS RB2」係です。

次回、'97年人気投票第一位を獲得した、八神庵特集です。お楽しみに！

〒103-8501
中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン編集部
「SSS」各係まで

SEGA AM R&D分室 OFFICIAL FLATOUT!

LAP. 01

今号から新たに連載スタートする「AM分室FLATOUT!」。"FLATOUT"というのは"全開"の意で、今後もAM分室の最新情報をいち早くレポートしていく予定なのでお楽しみに！ もちろん第1回目は、AOUショーで登場した「セガラリー2」の最新情報だ！

SR2 セガラリー2レポート REPORT Vol.4

SEGA RALLY 2

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP™

●セガ●稼働中（DXタイプ）●レース●MODEL3基板（STEP2）

ついにDX版完成！ 最後の最後まで調整が行われた！

とうとう「セガラリー２」のDXタイプ（1人用）が完成！ 先日開催されたAOUショーにて初お披露目となったが、もうそれは想像以上の大盛況。以前70%バージョンの状況を紹介したが、それからさらに細部まで調整され、ビジュアル面から操作性に至るまで驚くほどに完成度が上がっていたのだ。また、ツインタイプは少し遅れてのリリースとなるようで、現在AM分室では最終調整の真っ最中とのことだ。

AOUショーで初お目見え。かなりの台数があったが両日とも長蛇の列。

ツイン筐体もあったが、対戦はできなかった。今後の情報を待っていてほしい。

藤本（カローラ）、片岡（ランサー）両氏のデモプレイがアドバタイズで流れる。

6台のマシン調整は無事完了(右ページのカコミ参照)。またカラーリングで一部変更があった。コースは、大きなレイアウトや順番の変更はなかったが、コースの水たまりの位置や路面の変化(ターマック→グラベル→ターマック等）などが変更された。

新体制となった分室にご期待ください

セガAM分室
「セガラリー2」ディレクター
佐々木 建仁
KENJI SASAKI

──AOUショーでの反響は？
佐々木■おかげさまでみなさんにすごく喜んでいただいています。前作と比べて、すごく間口が広くなったんじゃないかと思います。もちろんラリーファンは、ニヤリとするような演出もいれましたし。表現能力に関しても、今のボードの性能は限界ギリギリまで使ったんじゃないかと思います。
──あとは対戦のできるツイン筐体バージョンですね。
佐々木■1人プレイではかなりストイックに攻める感じなので、対戦のほうは全然違う味付けにして、とにかく競走して面白いというふうにしたいですね。
──プレイヤーへ一言お願いします。
佐々木■一通り車種を試してみてください。そして、自分に合った車種を見つけて攻略してもらえるとうれしいなと思いますし、上達できると思います。
──今号からAM分室コーナーが始まりますので、コメントをお願いします。
佐々木■今年からAM分室は、新体制となりまして、どんどんパワーアップしていきますのでよろしくお願いします。「セガラリー２」以降は、ガラッと違ったゲームも出てきますので、乞うご期待ということで。ご支援、ご声援をお願いします。
（1998・2・18 AOUショー会場にて）

プロラリードライバーが完成版「セガラリー2」をドライブ!!

何とAOUショー会場にプロラリードライバーの藤本氏と片岡氏が来場。早速完成版「セガラリー2」をドライブしてそれぞれ感想を語ったもらった。完成版のフィーリングやいかに!?

(株)テイン専務取締役 藤本 吉郎
YOSHIO FUJIMOTO

'85全日本ラリーを皮切りに、数多くのWRCで活躍する日本を代表するラリードライバー。今年はAPRC(アジアパシフィックラリーチャンピオンシップ)にセリカST205Gr.A、カローラWRカーの2台で参戦予定。

私が知る限りドライブゲームの中では一番です

――前回のバージョンと比べての感想はいかがですか?

藤本■まずビックリしたのは動力性能が大幅に上がっていることで、前のバージョンは各車で運動性能にバラツキがあったんですが、今回のバージョンは全車非常に良くまとまってます。カローラで走ったんですが、かなりイイ線まできてますね。

コーナリングのトラクション、それとパワーという点で非常にリアルになってますし、あとマウンテンやデザートコースの完成度はかなり上がってまして、個人的にも満足いく仕上がりですよ。

――プレイヤー、ラリーファンに向けて一言お願いします。

藤本■ラリーの運転体験ができるゲームということは私が保証しますから、ぜひこれでラリーの楽しさ、ドライビングの楽しさというのを感じてほしいと思います。それと、あくまでもゲームですから、決して、普段自分が車に乗ったときに同じような操作はしないように(笑)、安全運転は心がけてくださいね。

(株)タスカ・エンジニアリング 片岡 良宏
YOSHIHIRO KATAOKA

'83年、22歳でラリーデビューし国内問わず数々のラリー選手権で好成績を納める。現、三菱ワークスドライバーであり、ランサーエボリューションVの開発にも携わる。今年はAPRCの第1戦に参戦予定。

本物のラリーをやってる人もいい勉強になりますよ

――完成版の感想はいかがですか?

片岡■前のバージョンよりもいろんなところで良くなってますよね。本物だと何にしてももっとリアルだというのは当然なんですけど、ゲームでここまで本当にラリー車を運転するような感覚を再現しているのは驚異的だと思うんです。ゲームと実車の隔たりがすごく小さくなってきた感じがしますね。駆動方式が違うと挙動もガラリと変わりますし、改めてドライビングの奥深さ思い出させてくれるような、そんなリアルさまで持ってますよ。

――プレイヤー、ファンに向けて一言お願いします。

片岡■本当に実車とゲームは違うけど、「ラリー2」から本物のラリーに入っていくというのも、この先アリな気がするんです。逆に言えばそれができるゲームですよね。ですから「ラリー2」をきっかけに本物のラリーにも興味を持ってほしいですし、逆に実際にラリーをやってる人もすごく感覚面の勉強にはなると思うのでやってみてほしいですね。

「セガラリー2」マシンプログラム担当に聞く!

大きく違う3種類のマシン特性

ここでは「セガラリー2」マシン挙動のプログラムを担当したAM分室の森氏に、各車の特性について語ってもらった。

4WD
- TOYOTA COROLLA WRC
- SUBARU IMPREZA WRC '97
- MITSUBISHI LANCER EvolutionV
- FORD ESCORT WRC

――4WDとは?

4輪すべてが駆動輪となる方式。メカが複雑になるぶん、どうしても車重が重くなりコーナーでアンダーステアが出やすくなるなどのデメリットを持っているが、その加速性と安定性は他の駆動方式の比ではなく、現在のラリーカーでは主流となっている。

4WDでも大きく2つのタイプがあります

森■4WDの中でもマシン特性は大きく2種類に分かれていまして、比較的安定しているのがインプレッサとランサーです。それに対して若干ピーキーで、テールを振りやすいのがカローラとフォードエスコートになっています。また、その中でも各車微妙に性能を変えてあるので、その辺はお好みで選んでください。どの車が速くてどの車が遅いというのではなく、単純に操作性の好き嫌いで分かれると思います。全車乗り比べて、自分のドライビングスタイルに合ったマシンを選んでいただければと思います。

FF
- PEUJOET 306 MAXI

――FFとは?

フロントにエンジンを積み、前輪で駆動する方式。アンダーステアは強めだが直進安定性は高い。

FFはアクセルコントロールも大切ですね

森■FFは後輪が駆動していないので、テールが出辛い、というのが最大の特徴です。ハンドリングはシャープで、初心者の方でも比較的楽にドライブできますよ。あと、ターマックは実際のラリーでも強いので、若干速めになってます。

MR
- LANCIA STRATOS HF

――MRとは?

車の中央よりやや後方にエンジンを積み、後輪を駆動する方式。重量バランスに優れ、挙動も安定している。

腕に自身のある人にオススメ

森■MRのストラトスはストレートは伸びますが立ち上がりが遅いのでコーナーはどうしても不利になってしまいますね。ただ、ターマックでサイドブレーキを使えばクイックに曲がれるようにはなってます。上級者向けのマシンですね。

セガラリーストのための ラリー入門講座 第1回

「WRC」って何だ!?

「セガラリー2」はWRCをそのまま再現したゲームではないのだが、登場するマシンはすべてWRCで活躍している(た)もの。というわけで、まずはWRCについて少々予備知識をつけておこう。

そもそもWRCというのは「ワールドラリーチャンピオンシップ」の略で、FIA国際自動車連盟が認定する世界選手権。フォーミュラの頂点がF1ならば、ラリーの頂点こそがこのWRCだ。レースの方式はサーキットを舞台にしたオンロードレースとは異なり、SS(スペシャルステージ)と呼ばれる一定区間内でのタイムアタックがメインとなる。WRカーと呼ばれる専用のラリーカーにはドライバー、そしてナビゲートするコ・ドライバーの2人が乗り込み、ドライバーはコ・ドライバーの指示だけを頼りにマシンを操作していくのだ。現在、WRCには国内外合わせて4メーカーが参加し、凌ぎを削っている。

今年はトヨタが復活し、三菱、スバル、フォードの争いに加わっている。11月まで、全14戦で繰り広げられる。

お便り・質問大募集!!

当コーナーでは、「セガラリー2」に対しての質問や意見、感想などを募集しています。責任を持ってAM分室スタッフに届けるので、ハガキ、封書などで下のあて先まで送ってください。採用者にはプレゼント(まだ未定ですが)をお送りします。

あて先

〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)
セガサターンマガジン編集部「AM分室FLATOUT!」係

It's Powerful! SEGA AM R&D DEPT. #3 Rush!!

セガAM3研公認企画

Vol.50

電脳戦機バーチャロン XOVER クロスオーバー（仮）

Written by「3」

アーケード業界にカツを入れる「3」、AOUショー潜入成功！

volume 15 マジ・ゲーマーを保護せよ！

誇り高きヘタ・ゲーマー諸君。今年も例年のごとくに、AOUショーなるマジ・ゲーマー及びアーケード帝国主義者どもの祭典が開催された。が、ショー会場では、マジ・ゲーマーが絶滅寸前であることが確認された。このまま絶滅を見過ごせば、我々の存在意義が消滅してしまうことが予想される。そこで、今回はマジ・ゲーマーを保護するためのレポートを作成した。

これらの報告は、支援者諸君がマジ・ゲーマーとのファースト・コンタクトをとる場合の手助けになるであろう。なお、今回の報告は、未来を担う子供たち向けである。それでは報告に目を通してくれたまえ。

■マジ・ゲーマーを知ろう！

最近、マジ・ゲーマーの数が激減しています。原因は、不況・家庭用ゲーム機の氾濫・「3」による乱獲・“ゲーム=アニメ=テクノ”などと考える、輩（やから）系バカの増加などが考えられます。

本物のマジ・ゲーマーを見つける目を養うためにも、ぜひこのページに目を通してください。

マジ・ゲーマーの骨格です。メガネ骨・マゲ骨があるのが特徴です。

a）体のつくり

マジ・ゲーマーは、頭、首、胴、そしてマゲの4つのパーツで成り立っています（近年まではメガネを含めた5つのパーツという意見もあります）。マゲは、短いもの、長いもの、そして2関節以上のものと多種多様となっています。

マゲ短のタイプ

マゲ長のタイプ

マゲ多関節タイプ

b）生活

マジ・ゲーマーは、ショー会場などに集う場合、まず仲間を集めて地べたに座ります。地べたに座るのは、縄張りをアピールするためです。食べるものは主に弁当です。この時、マジ・ゲーマーは2本の木の棒を器用に用いて、えさを食べます。水やアルコールは摂らず、コーラなどの炭酸飲料を大量に摂取します。

縄張りの様子

えさを食べるマジ・ゲーマー

飲み物を手元に用意するマジ・ゲーマー

c）求愛活動

マジ・ゲーマーのオスは、魅力的なメスがいるとき、大きなカメラをメスに向けます。そして、フラッシュを浴びせることによって自己をアピールします。この時、周りの光にフラッシュが埋もれないように、マゲを使って光を遮断します。

メスを発見したときの求愛活動

求愛活動のとき、マゲが大きく広がります。

WHAT IS MAJI GAMER?

GAME To The PEOPLE

「3」とは何か？

「3」は、ヘタゲーマーから搾取を行うアーケード業界を改革するための組織である。

「3」の政策

彼らは、次の3つを名目に破壊活動を行っている。

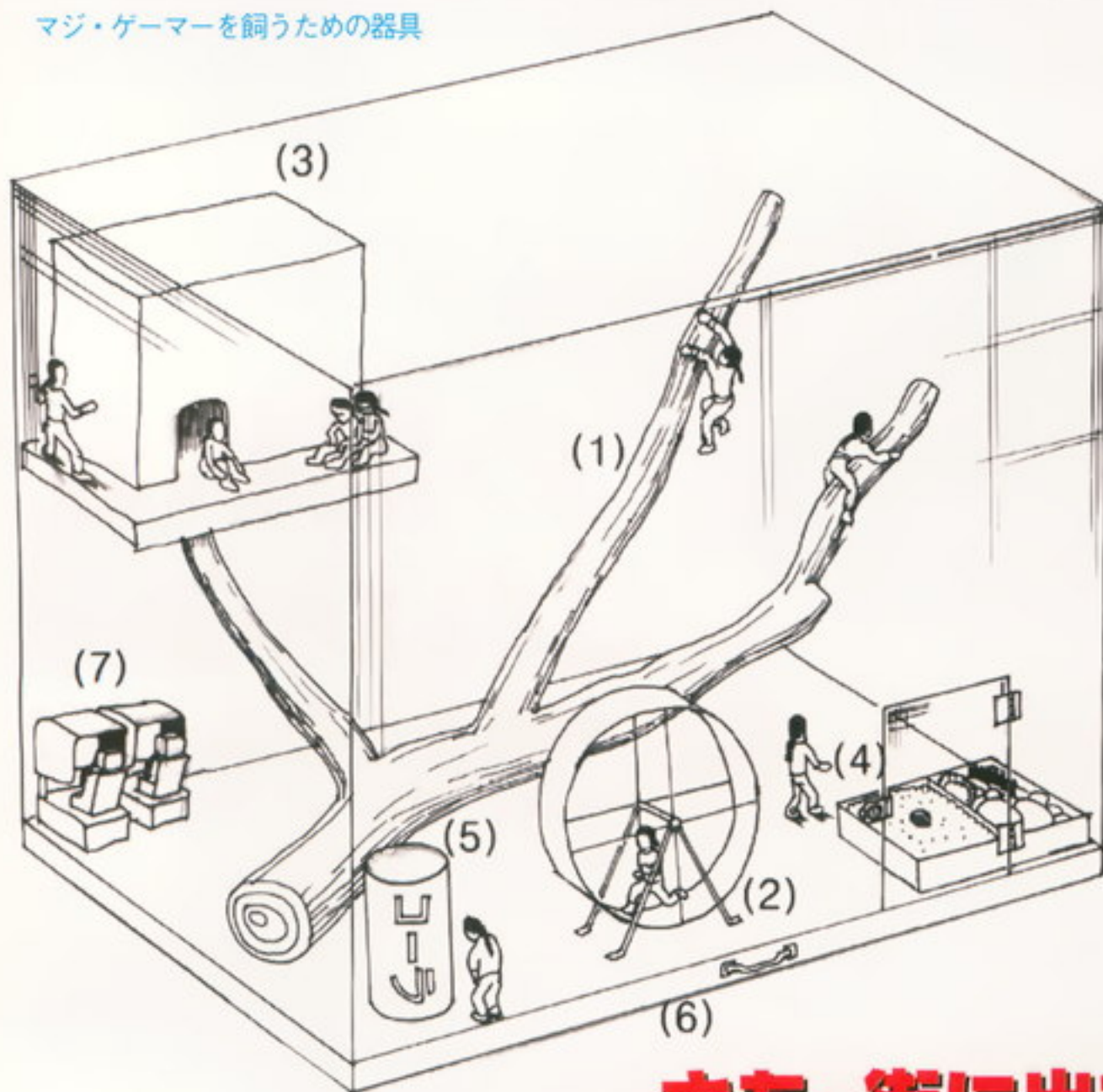
1.プレイヤー差別撤廃　2.アーケード帝国主義撲滅

3.007／トゥモローネバー・ダイ支援

■マジ・ゲーマーを繁殖させよう！

左のページでマジ・ゲーマーのことが理解できたら、ぜひともマジ・ゲーマーを飼ってみましょう。

マジ・ゲーマーを飼うための器具

(3)
(1)
(7)
(4)
(5)
(2)
(6)

①適当な広さ。
マジ・ゲーマーは、紙袋・カメラなどを持っているので、１匹あたりに必要な容積は思った以上に必要です。また、運動不足の可能性が大きいので、止まり木（１）や、運道具（２）を入れてあげます。

②寝箱（３）。
「TOP SKATER」をプレイする、ガラの悪いキムタク風な若者が入ってきたときの逃げ場として必要です。

③えさ。
弁当（４）、コーラ（５）は欠かせませんが、水分が多いものを与えると、汗や尿を多く出すので注意しましょう。

④きれいにすること。
マジ・ゲーマーは、ふんや汗の匂いが強く、家族の人に迷惑がかかります。こまめに掃除できるような、引き出し型の床（６）などの工夫が大切です。

⑤逃げられないこと。
マジ・ゲーマーは思わぬところを見つけて逃げます。出入り口には、ハードコアパンクをスピーカーから流したり、またはセル画ポスタールーレット機（絶対に当たらないようにする）などを置いて、気をそらせるなどの方法が考えられます。

⑥温度の調節もする。
マジ・ゲーマーの粘っこい汗を押さえるために、室内を涼し目にしておきましょう。また、マジ・ゲーマーのマゲは、高温になるとしな垂れ、低温になると縮んでしまいます。よって、室内はエアコンなどで18度〜22度くらいにしておかなくてはいけません。

⑦バーチャロン（７）。
比較的高価ですが、設置しておくとマジ・ゲーマーの動きが活発になります。

さあ、街に出て、マジゲーマーを捕まえてみよう！

■ボーナストラック！ AOUショー写真展 (PHOT by 議長)

題名：裸のライフルを持つ男

すばらしい腰つき。銀髪というのもポイント高。

題名：完全装甲弾

映画「フルメタル・ジャケット」のガイキチ・デブ風なのが良い

題名：24時間戦えませんでした

テーブル上のドリンク剤が涙を誘う。

「3」党員募集！

「3」へ励ましや、イヤなアーケードに対しての行動を報告してくれる支援者の中から、3カ月に一度、約5名ずつ党員に認定する！
党員に認定されたら、「3」Tシャツが手に入るのだ。次回、Vol.?で発表だ。

宛先　〒144-0033　東京都大田区東糀谷 2-12-14　セガAM3研「3」本部まで　キミの１文字が１発の銃弾になる！

ヘタ・ゲーマーは美しい！ それでは次回また会おう！

本格稼働日を間近に控え、開発に勤しむスタッフ達。今回はAOUショー直後の感触を「バイパーズ2」スタッフのリーダー片岡氏に直撃インタビューしたぞ！

●セガ●今春稼働予定●対戦格闘●MODEL3基板（STEP2）

AOUショーを終えた今、片岡 洋氏が語る FV2 FIGHTING VIPERS 2 の現状とこれから――そして、すべてのユーザーに贈るメッセージ

春のリリースを目前に、いつにも増して多忙な毎日を送っているはずなのだが、片岡氏の表情に大きな疲れはない。むしろ優しい笑顔から時おり放たれる真剣な眼差しが、「バイパーズ2」へのこの上ない意気込みを感じさせた――。

余談だが、氏のお気に入りはチャーリー。BMXを華麗に操る姿が好きだとか。

スタンダードな面白さの究極形態を目指す

本誌■まずは、AOUショー版の完成度は、どの程度のものだったんですか？
片岡■だいたい85％ですかね。
本誌■ショーでの感触やプレイヤーから反響を受けて、いかがです？
片岡■続編であるがゆえに、操作感覚や浮きが違う、ダッシュのタイミングがどうとかといった、変化への戸惑いの声もあったようですね。
本誌■開発の大詰めに差し掛かった、現在の作業内容を教えてください。
片岡■今は大きく分けて2つ。1つは演出関係ですね。場外に吹き飛んだ際の派手な演出や、スーパーK.O.時の種類の追加、そしてアドバタイズやエンディングの作成などです。ちなみにアドバタイズは、普段見られない各キャラのアップや角度に焦点をあて、紹介風に作ろうと考えています。また、多少ながらストーリー性も付加したいですね。また、もう1つのゲームバランスは、悪い部分を削るのはもちろん、どこで遊ばせて、どこで楽しませるかということに最後まで頭を痛めそうです。片桐なんか特に苦労してますね（笑）。最近は特殊ガードをもう少し面白くしたいとか話してますし。特殊ガードから避けにつなぎ、横投げを決めるといったカッコイイ流れを容易にするなど、少し慣れた人が自己満足に浸れるような感じですね。挑発を入れたいなんて話もありますよ（笑）。
本誌■ところで、今回のショーでは各社多くの格闘ゲームを出していましたが、ご覧になってどうでした？
片岡■プレイヤーそれぞれの色が明確になってきたので、逆にそこを見失うと良くないかなと思いますね。
本誌■そういう中、「ファイティングバイパーズ2」の位置づけというのは？
片岡■「バーチャファイター」などを遊んできた人達が、安心して移行できる王道的な面白さを追求したいと思ってますよ。しかも、派手な演出でプレイヤーを盛り上げるような。
本誌■では最後に、作業を続けてきた手応え、そしてすべてのユーザーへのメッセージなどをお願いします。
片岡■PKGの3ボタン、金網があって、アーマーがあるといったシステムでは、やれることのほとんどをやりつくしてます。格闘ゲームの主流であり続けようと頑張っていますので、ぜひ遊んでみてください。嫌な人も鼻をつまんで（笑）。様々なゲームに触れればきっと世界が広がるはずです。

モーションはショーバージョンにこれからプラスアルファし、モデリングについては現状維持とのこと。丁寧に作られた動きと、微妙な質感を再現したアーマーなどに注目。

FV2 CHECK! キミはいくつわかっていた？ 各キャラクターのロゴが判明！

前回公開したポスターの下部にあったのは、各アーマーに組み込まれた各キャラのロゴで、上段左からエミ、サンマン、チャーリー、ハニー、ラクセル、下段左からバン、トキオ、グレイス、ジェーン、ピッキー、マーラーのものとのこと。さて、これらを使ったグッズの作成の予定は？

エミ　サンマン　チャーリー　ハニー　ラクセル
バン　トキオ　グレイス　ジェーン　ピッキー　マーラー

日本一の目 「2日間張りついてました……」 明石家サンマン、AOUショーバージョン雑感を述べる！

明石家サンマン
「頭、怪我したの？」
『いやあの一、包帯とは違うんですけど…』

楽しい！以上!! コメント終了ッ!! ……ウソ。同じくショーに出展されていた「エアガイツ」と比べると際立った新しさはないが、VFやFVなどで得た情報を元に構築された単純かつ高度な戦術の楽しさと、派手な演出といった、わかりやすい面白さを手軽に味わえるのがいい。また下段G&Aや地上受け身の追加によって、絶妙とまでいえないが、メリットとデメリットのバランスがほどよく感じられるのにも好感が持てた。ちなみに、前作をやっていた人の意見は「かなり変わってる」。元々簡単な操作かつ明解なシステムなんて売り文句で始まったゲーム。続編モノってことで懸念する気持ちもわかるけど、まったくやらずに「変わってないよ」とか言わないで、とりあえず触るべし!!

※コマンドはキャラクターが右向きのときのものです。

未知なる可能性を秘める2人の妙技を見よ！

エミに比べると、ショーでは少々埋もれ気味だったチャーリーとマーラー。ここではそんな2人が持つ美技の数々を紹介。2人共慣れるまでは時間がかかるが、かなり面白いぞ。

CHARLIE チャーリー

片岡氏お気に入りの新キャラクター、チャーリー。同じく新参者のエミと比べると若干使いにくい感は否めないが、「BMXに乗った状態からの技を結構強めに設定しています(片岡)」とのことなので、BMXライドを中心とした攻めを組み立てよう。出したあとBMXに乗車する技から各種BMX攻撃に連繋。そんな流れが基本だ。

やはり、チャリンコに乗車してこそ真のチャーリー!?

投げ技1（仮） （接近して）⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ

奇声をあげると同時に相手をBMXの車輪に乗せて、芸を披露するかの如く回転させる。

投げ技2（仮） （接近して）⇩Ⓟ+Ⓖ

相手の首を脇に抱えた状態から宙を舞い、勢いをつけて頭を打ちつけるコマンド投げ。

BMXライド ⇩⇩

BMXに乗る。攻撃判定はないが各種BMX攻撃を出せる。相手を転倒させた後などに使おう。ちなみに乗車中は投げをくらわない代わりにガードができない。「防御も一応考慮中(片岡)」とのことだが。

後輪攻撃（仮） （BMXライド中）Ⓟ

BMXの前輪を機軸に、後輪で敵の足下をすくう。判定はむろん下段で、ダウンを奪える。

キック～下段回し蹴り ⇘ⓀⓀ⇩Ⓚ

トーキックから蹴り上げへと連繋し、ワンテンポ置いてから下段回し蹴りでしめくくるコンビネーションで、攻撃判定は中～上～下。初弾がノーマルヒットでも2発目まで連続で決まるが、3発目へのつなぎが極端に遅いため、途中で反撃を受ける可能性が高い。途中で止めるなどしよう。

BMX攻撃（仮） （BMXライド中）Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ

前輪をハンドルに見立てて、後輪だけで前方へ進む（ここまでがⓅ+Ⓚ+Ⓖ入力）と見せかけ、BMXを使って敵の足下を強襲する。最後をⓀ入力にすれば、蹴り技も出せる。

BMXサマー（仮） （BMXライド中）Ⓚ

BMXを使って前方に大きく飛び上がる。中段判定で、ヒット時は相手を浮かせられる。

パンチ～ヒザのコンビネーション ⓅⓅⓅⓀ

軽いジャブの連続からフック、ニーキックとつなぐ連繋。上～上～中～中段といった判定で構成されており、最後がヒットすれば相手を吹き飛ばせる。地上戦ではディレイを駆使して3発目でカウンターをとり、4発目のヒットを狙う使い方が基本。空中コンボとして活用するのも悪くない。

MAHLER マーラー

2年の歳月が、マーラーをメキシカンプロレスラーへと変貌させた。変化を遂げたフォルム同様、全体的な性能も結構変わっているので、前作の陳腐な知識は捨てるべき。打撃の恐怖を植え付け、そこへ多彩な投げ技を決めにいく。これが新生マーラーの基本戦法だ。

強力な打撃を、充実した投げ技でサポートせよ

ピーナッツクラッシュ （接近して）⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ

大きくジャンプした後、股間を膝で打ちつける。敵の震える挙動が強烈な痛みを訴える。

投げ技1（仮） （接近して）⇩⇩Ⓟ+Ⓖ

軽々と相手を抱え上げながら華麗に上空高く飛び上がり、落下の勢いで敵を痛めつける。

強力な連繋（仮） ⇨Ⓚ+Ⓖ⇩ⓀⓀⓀ

中段判定の踵落としから下段回し蹴りで相手の足をなぎ払い、上段蹴りでさらに追撃する連繋。2発目がヒットすれば3発目まで確実に決まるが、4発目は空中受け身で回避される恐れがある。

投げ技2（仮） （接近して）⇨Ⓟ+Ⓖ

VF3から追加されたウルフのアームホイップといえばわかりやすいか。ただし、同技と違って上段投げだ。

投げ技3（仮） （接近して）⇦Ⓟ+Ⓖ

相手の両足をしっかりとつかんでから、スープレックスに持ち込む投げ技。壁を背にした状態で使えば……。

パンチのコンボ（仮） ⇨ⓅⓅⓅ

肘技の連続からラリアットへ。初弾がノーマルヒットでもすべて連続して決まるが、出し切った後は背を向けるので注意せよ。

壁投げ1（仮） （壁背面時・接近して）⇦Ⓟ+Ⓖ

投げ技3（仮）を、壁を背にした状態で使えば、さらにパワーボムのような技に連繋する。むろん、壁投げなので投げ抜け不可能。

壁投げ2（仮） （壁正面時・接近して）⇦⇨Ⓟ+Ⓖ

相手を抱えて壁のへりまで飛び、そこから背面ダイブへつなぐ壁投げ。自らの身軽さを象徴するかのようだ。

ゲームとアートの微妙な関係

「多重視点」の時代

第51回

作品51
「街」
チュンソフト
1998.1.22
5,800円／ADV

すれ違う人々の視点を疑似体験する「街」

「あなたにとって ただすれ違っただけの通行人でも、その人にはその人が主人公の物語があります。」

「街」のパッケージには、そんな文章が書かれている。

このゲームには、主人公がいない。いや複数の主人公がいる。プレイヤーは1人の人物を選び、物語を進行させる。そしてまた別の主人公の物語をたどる。そのようにして複数の人物の世界を、同じ時間のなかに作り上げていく。

このようなゲームの構造には、今という時代を生きるぼくたちにとって、とても大切な世界のモデルがひそんでいる。

最近、しばしば「キレる」という言い方がされる。ストレスがたまり、ある瞬間にキレて、まるで自分ではない別の人間になってしまう。ときに刃物を振るい、人を傷つけてしまうこともある。栃木の中学でも、そのような不幸な事件があった。

「まさか、あのおとなしい子が」というのは、こういう事件の後にしばしば言われることだ。刃物を振り回すのは、普通の子であることが多い。そんな子が、人を殺すという大胆なことをしてしまう。キレる前と後で、それが同じ人間なのだろうか、と思う。

レオナルド・ダ・ヴィンチによる『最後の晩餐』。絵画史上さまざまな意味で画期的な作品。

キレるのは、子供だけでない。政治家や映画監督といった偉い大人が、突然に自殺することもある。

「キレる」というのは、瞬間的に別の人格になってしまうことで、それはある意味で多重人格ということもできる。今という時代は、社会全体が多重人格のようになっている。

このような時代に生きる人間には、何が必要なのだろうか。人間であるからには「キレる」可能性は誰もが持っている。そもそもキレるというのは、無理やりに「1つの枠」に詰め込もうとして、それが限界を越えた時の状態なのではないか。問題は「1つの枠」にこだわることかもしれない。

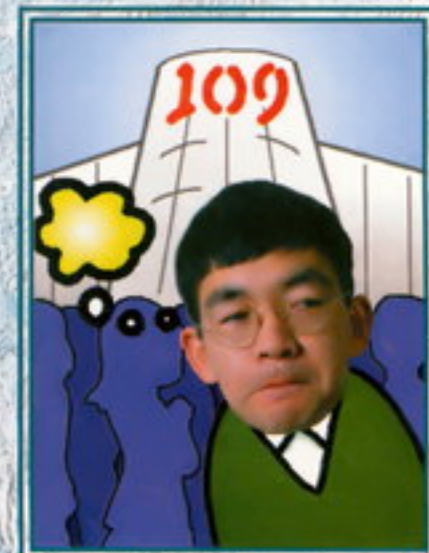
複数の視点から世界を見る。そういう訓練をすることはとても大切だ。1つの出来事でも、視点を変えてみれば、別のものに見えてくる。違う人が見れば、違ったふうにみえる。

「街」は、そんな複数の視点から人生を眺めようとする構造のゲームだ。ゲームをしていて「バッド・エンド」になったら「視点を変えて」別の主人公として生きてみる。そうすることで道は開ける。バッド・エンドがすべての終わりではない。

近代という時代は、世界を1つの視点から見ることに向かって進んできた。社会も親も、子供たちに「1つの目標」を見せて、それに向かうように鼓舞してきた。そのような「1つの視点」という考えは、おそらくルネサンスの時代に始まったのだろう。天才画家レオナルド・ダ・ヴィンチの『最後の晩餐』にも、そんな視点が描かれている。この絵は、遠近法を完成させた絵画として有名だが、世界のすべてのものを1つの焦点にまとめてしまおうという発想は、まさに近代の始まりを告げている。

でも、そんな時代は、もう終わったのだ。1つだけの到達点などというものはない。幸せの形は1つではない。複数の視点で世界を見て、そこから自分の到達点を探し出していかなければならないのだ。「街」は、そういう発想のトレーニングをさせてくれる。

しかし、レオナルドの『最後の晩餐』がすばらしいのは、この絵のなかの人物それぞれが「それぞれに」生きていることだ。ここにも複数の視点がある。その複数を「ひとつ」にまとめている。ただのバラバラではないのだ。

「街」に挑戦するぼくたちも、最後は、複数の世界を1つにまとめることになる。自分自身で1つにするのだ。それが「キレる」気持ちを乗り越える力になる。

フセ博士
布施英利（ふせ・ひでと）。1960年生まれ。学者・作家。新刊『森のBライフ』（マガジンハウス）が3月19日に発売。アフリカやボルネオのジャングルからパラオやモルジブの海まで、世界の大自然への冒険がつまっています。

週刊布施アカデミア
4月よりインターネットのサイトを一新。名前も「布施英利サイトB」と改め、完全に1人での運営をスタート。フセ博士のインターネット・メディアへの新しい挑戦が始まります。博士の「講義」に興味のある方は、http://www.so-net.or.jp/FuseAcademia にアクセス（3月末まで）。

今週の

箱崎の母的占い

3/6(金)～3/12(木)

箱崎の母
占いの道に入りて二十有余年。'98年に入ってからも、懲りずに東京・箱崎のとある場所にて日々占いにいそしんでいるとかいないとか。

今週のラッキーさん

今週は「きゃんきゃんバニーEX」から坂本春奈さん。3月8日生まれのうお座。考えすぎてかえって悪い結果を招いているみたい。特に恋のことについてあなたはちょっと敏感すぎではないですか。運命の人とは他の人の助けを借りて成就するタイプなので焦らないほうがいいでしょう。まだその時期ではないのですから。

金運	ミスして減給されるかも。
健康運	前をしっかり見て。
仕事・勉強運	コツコツと積み重ねて吉。
愛情運	相手の心は今どこに？

おひつじ座 3/21→4/20

男の子：あなたの予想をはるかに越えた出来事が起こります。恋人のいない人は、意外な人から告白されてしまいそう。よく考えて行動して！

女の子：焦れば焦るほど手から水が漏れてしまうごとく、いろんなものが崩れてしまいます。被害を最小限に食い止めるように注意してね。

全体的に運気が低下しているようですね。自分のことだけでも大変なのに、周囲の人まであなたを頼ろうとやってきてしまいます。頭を働かせて、うまく乗り切ってみてください。
幸運の鍵はピンク、カーテン、崖っぷちを歩くこと。危機回避能力があまり高いほうではないあなた。間違った選択をしないようにね。

おうし座 4/21→5/21

男の子：買ったけど読んでいなかった本があったら読んでみましょう。今のあなたに必要な知識がたくさん詰まっています。それが絵本でもね。

女の子：何かを頼まれた時、交換条件で動くのはやめましょう。その報酬に見合った仕事をこなす自信があるのでしょうか？ 地道が一番です。

今週は表に出かけるよりも家にいたほうが収穫のある週。1人で暮らしている人はゆっくり疲れをとり、家族や他人と一緒に住んでいる人はお互いにコミュニケーションをとりましょう。
幸運の鍵は紺、整理整頓、風の音を聞くこと。学生は予習、復習をこの時期率先してやると、春先の勉強運がUPします。今の努力が大事。

ふたご座 5/22→6/21

男の子：どんな時でもできる、やれるんだという気持ちを持ち続けること。自信をなくした時あなたの負けが確定します。不運は自分で追い払え。

女の子：後々のために、倹約をお勧めします。お金だけでなく時間、体力などもっと効率よく動けるはずです。生活を見直してみてはどう？

週前半は勉強や仕事に力を注ぎ、後半は思いっきり遊ぶというスケジュールを立てて、今週は完全燃焼する勢いでいきましょう。でもこれはあなたの予定なので他人を振り回さないで。
幸運の鍵は深緑、新しいタオル、怒りのほこ先を考える。正直、運はあなたに味方してくれません。努力のみがあなたを支えてくれます。

かに座 6/22→7/22

男の子：人の忠告を無視することは幸運から目を反らすことと同じ。あなたがもっと良くなるための言葉を耳にして、何も思わないなんて……。

女の子：いつまでも心にしこりを残してしまいそうな出来事が起きてしまいそう。文句を言うのは今は我慢していたほうがいいみたいですが。

悪いことがあっても、くよくよしないで！ あなたの場合、その後には幸運が待っているから。ただし、金運はよくないので、臨時収入は期待薄といった感じ。使いすぎに注意。
幸運の鍵はペパーミントグリーン、足踏み、ネジを回して動くもの。幸運の大きさは立ち直りの早さに比例しています。後を引かないでね。

しし座 7/23→8/22

男の子：あなたの判断ミスから孤立してしまいそう。しばらくはこのままの状態が続きますが、いずれ誤解はとけます。言い訳はしないで。

女の子：いろんなものに愛情を払っておきましょう。それはきっと、あなたにそれ以上のものを返してくれるはずです。現金以外の何かをね。

新しいことを始めるにはちょっと運気が悪いみたい。もう少し待ったほうが良さそうだということはあなたも感じ始めているはず。それは資金不足も原因の1つです。倹約第一です。
幸運の鍵は銀・金、朝の時間、テーマを絞ること。話を聞いてくれる人が側にいると徐々に運気が回復してきます。誰か見つけてみて！

おとめ座 8/23→9/23

男の子：近い将来、やりたいことを現実にできるかどうかは今のあなたの考え方にかかっています。適当に決めるなんていい加減にしないでね。

女の子：悪い鬼はこの星座の女性の後ろに寄ってきているようですね。でも、毅然とした態度で追い払いましょう。きっとあなたなら大丈夫。

邪魔が入りやすい週のようですね。友達、家族……、相手に悪気がないだけに怒るに怒れないといった状況。できるならそれを含めた予定で行動できれば問題は起きないんでしょうが。
幸運の鍵はオレンジ、予定表、命令には従うこと。悪いことも、少しずつだけど数は減ってくるでしょう。だって、鬼も飽きるんですから。

てんびん座 9/24→10/23

男の子：バランスのとれたいい生活を送れるでしょう。もめていたこともようやく解決、合意できるはずです。愛情運もなかなか好調ですね。

女の子：長年思っていたことが現実のものになります。好きな人がいる人は告白をするチャンス。いい返事がもらえそうですね。機は熟しました。

今まで蓄積してきたものを世に出す時と言えそうです。展覧会に出品するとか、貯めたお金で旅行するとか。また古いものから新しいものへと代替わりさせるいいチャンスが来たのです。
幸運の鍵は黒、大きめの入れ物、階段を上ること。行動を起こすことによって平穏は破られますが、これは悪いことではありません。

さそり座 10/24→11/22

男の子：心も身体も許容量をオーバーしていませんか？ 貯め込んでばかりではいつか爆発してしまいますよ。適当に吐き出してしまいましょう。

女の子：予定外のお金が入ってくるかも。そのためにはあなたはいつも集団の中にいなくてはなりませんが、嫌な人達ではないはず。

健康運がちょっと低下してきているようです。内臓が特にダメージを受けやすいので暴飲、暴食はしないように。身体の具合が悪いとそれに引きずられるように愛情運も低下してきます。
幸運の鍵は藤色、読書、粘り強いもの。週後半から運気が回復してくるので、それまでは身体をいたわってあげて。無理は禁物ですよ。

いて座 11/23→12/21

男の子：現実はもっと厳しいもの。あなたをよく思っていない人もいるわけです。邪魔されないだけいいと思ったほうがさっぱりするでしょう。

女の子：そんなにがっかりしないで。諦められないものなら何度でもアタックすればいいじゃない? 気持ちだけはいつも最高でいましょうね。

感覚だけに頼っていると、フォローしきれない部分が出てきてしまいます。確かな情報や力を身につけていきましょう。専門家が側にいたら、ていねいに教えてもらいましょう。
幸運の鍵はぐんじょう色、電話、部屋の隅っこ。なかなか返事がこない時は、ふられてしまった可能性大のよう。ここは勇気を持って聞いては?

やぎ座 12/22→1/20

男の子：あなたの商才がうまく発揮される時期です。不利な条件でも、話を進めていくうちに相手を納得させてしまうでしょう。嘘はダメよ。

女の子：1つのことに集中できてないようですね。気になることを最初に済ましてしまうほうが、あなたにとってはとてもいいみたいです。

あなたが大切に育ててきたモノを奪われてしまいそうな予感がします。早めに手を打つことで、それは回避できるはずです。でも、なんとなく後味が悪いかも……ね。
幸運の鍵は黄色、大きな壁、天気予報を聞くこと。決めるのも行動するのも他人をあてにせず、自分自身で決めてみてください。

みずがめ座 1/21→2/18

男の子：新しい流れがあなたの中でできつつあります。大切に育てていけばいいものに成長するはず。これが精神的にいい影響を与えてくれます。

女の子：スタートの失敗がズルズルと最後まで影響してきます。身体のほうも風邪がなかなか治りにくいみたいですね。誰かの助けが必要です。

静かな週になりますが、実はこれは嵐の前の静けさなんです。問題は一気にやってきます。大方予想ができるものなので、今のうちから準備をしておけば余裕で乗り切れるでしょう。
幸運の鍵は赤、リュックサック、角のしっかりしたもの。ただ中にはいい知らせも混じっているんです。勘違いして逃がさないように、注意!

うお座 2/19→3/20

男の子：ちょっとひと休みができそうです。生活のリズムが狂ってしまった人は立て直しておいたほうがいいでしょう。集中力が上がります。

女の子：自分が苦手なものを逆に利用してやっていきましょう。ダメなことをアピールすることによって人の関心があなたに向けられます。

あなたを支えてくれる人のおかげで、これ以上悪くなることはないでしょう。感謝の気持ちがないと相手はあなたのもとを去ってしまいます。夜道を歩くのは危険だし、よくないですね。
幸運の鍵は白、ポケットティッシュ、緊張感を持続させること。ぽろっと出る一言が相手の気持ちを深く傷つけるのです。思いやりが大事！

イラストの見方／■…絶好調！ ■…ふつう ■…今ひとつ

裏技の極 初段 サターンソフト２本
裏技の極 一級 サターンソフト１本
裏技の極 二級 図書券3,000円分
裏技の極 三級 図書券2,000円分

読者投稿サターン㊙テクニック・コーナー

裏技の極

熱いゲームならサターンで決まり！

はみ出し情報

「バトルガレッガ」「バーニングレンジャー」といった熱いソフトが発売されて、やりたいゲームが増えている読者のみんなも多いはず。来週は気になるゲーム「慟哭 そして…」の裏技を紹介するから楽しみにしててくれよな。また、随時最新ソフトの裏技も募集しているからよろしくたのむぜ！

初段 ラングリッサー ドラマディックエディション

デバック用特殊コマンド3本立て！

編集部提供

オッス！ 今週も気合の入った裏技をドンドン紹介していくぜ。今週１本目は過去の名作をリメイクした「ラングリッサー ドラマティックエディション」から。なんとこのゲーム、ステージセレクトなどのデバッグコマンドが発見されたのだ。さっそく紹介しよう。

ショップのアイテムで増やす

コマンド
ゲーム中「アイテム装備」のコマンドを選択し「購入」にカーソルを合わせて「上、左、右、下、右、右、C」を入力する

まずアイテム装備のコマンドを選択して、それから購入にカーソルを合わせよう。

その後、コマンドを入力すればショップで売っているアイテムが増えるぞ。これで、たりないアイテムを補充しよう。

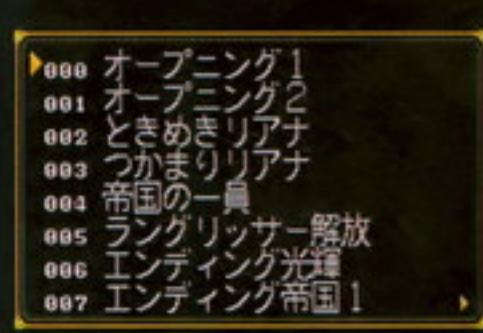
ステージセレクト

これで、いきなり最終面から始めることも可能だ。

コマンド
タイトル画面でロードを選択し、シナリオデータにカーソルをあわせて「右、下、上、左、R、Y、スタート、X、Y、C)」を入力する

ムービーデバッグ

コマンド
タイトル画面でロードを選択し、適当なシナリオデータにカーソルをあわせて「上、下、上、下、左、右、X、C」を入力する

収録されている、すべてのムービーを見られるぜ。

二級 金田一少年の事件簿 星見島 悲しみの復讐鬼

ボイステスト&ミュージックテスト

香川県/田中英一

「謎はすべてとけた！」の名台詞でおなじみの金田一との対決ができるこのソフトに、ボイステストとミュージックテストが発見されたぜ。これで、いつでも金田一の名台詞を聞くことができる。

ボイステスト

コマンド
オープニングムービー中にLボタンと下ボタンを押しながらスタートを押す

金田一の名台詞のほか、登場する全キャラクターのボイスを聞くことができる。

ミュージックテスト

コマンド
オープニングムービー中にRボタンと上ボタンを押しながらスタートを押す

ゲーム中に流れていたBGMを、好きなときに聞くことができる便利なコマンドだ。

三級 UNIVERSAL NUTS

おまけグラフィックが見られる！

北海道/三浦 孝一

オラオラ！ 今週のラストを飾るのはSF推理サスペンスが味わえる、このソフトから。通常、ゲームを始めるとLay-Upのロゴが現れるのだが、サターンの内蔵時計を12月25日か１月１日に合わせると、なんと、おまけグラフィックを見ることができるのだ。

ポイント
サターンの内蔵時計を12月25日、もしくは１月１日に合わせてゲームを起動する

１月１日にゲームを起動するとアイとユイが振り袖、羽織袴姿で登場。

12月25日に起動した場合には、クリスマスでおなじみのサンタクロースの姿が見られるぞ。

裏技大募集中 「裏技の極」では、セガサターンソフトの裏技を募集しています。ハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号、取り上げたソフト名、裏技の内容、希望するソフト名（欲しい順番に３本）をわかりやすく書いて、右記の宛先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、消印の日付が早いハガキ、解説の優れているハガキを優先させていただきます。採用者には内容のランクによって、謝礼を進呈いたします。

宛て先 〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)「セガサターンマガジン」編集部「裏技の極」の係まで

本誌記事において、すでに紹介されている裏技に関しては採用、掲載はいたしません。応募の際はご注意ください。なお、封書による応募は、ご遠慮ください。

SEGA SATURN WEEKLY SOFT REVIEW

セガサターンソフトレビュー

SEGA SATURN

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1週間以内のサターン新作ソフトを基本対象に"お試しプレイ"を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それをふまえて論評します。ソフト購入の"参考意見"としてご覧ください。

3月7日～3月13日発売予定ソフト

▶REVIEWERS

女性ユーザーズ
女性の視点から各ソフトをレビュー。基本的にゲーム初心者、女性ユーザーのためのコメントになります。
今週のメンバー：●青山ようこ ●稲垣美緒 ●とど ●REI

担当ライターズ
最もそのゲームに詳しい、担当ライターによるレビュー。ソフト購入を考えているユーザーのためのコメントです。
今週のメンバー：●いしばん ●菅 ●居庵馬漢 ●坂井肇 ●鈴木あつこ

ゲストライターズ
サタマガ他でおなじみのゲームライターを選抜。各ソフトについてちょっとマニアックなレビューになります。
今週のメンバー：●TETSU ●電波宙年 ●かなめ ●馬波レイ

ワンダー3／アーケードギアーズ

3月5日発売

●エクシングエンタテイメント
●5,800円（全年齢推奨）
●ETC（バラエティ）
●制限コンティニュー制
●1～2人用（同時）

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 6.0

3つのゲームが楽しめる！
カプコンの名作アーケードを移植。アクション、シューティング、パズルが楽しめる。

エクシングの完全移植でよみがえる！

Vol.8　128Pへ

やってみると意外に面白い

アーケード版は3つとも未経験。イザやってみると、ゲーセンではジャンルゆえに敬遠してたゲームも、実は面白いんだとわかる。ゲーム開始前の読込時間は長いけど、そのぶん、プレイを開始してからは読込ナシだし、キャラの動きも速くて爽快。3つの中で一番楽しめたのは「ルースターズ」で、次々と襲ってくる敵を撃ち落とすのが快感だった。その「ルースターズ」と「チャリオット」は、ザコ敵がかわいくて思わずニンマリ。ただ要反射神経なゲームが苦手な身としては、無限にコンティニューさせてほしかったです～。（とど）

7

2人同時でワイワイ遊ぼう

3つのジャンルで1つのゲーム。昔はこんなアーケードゲームもあったんですね。昔のゲームなので当然今のゲームと比べると見劣りする部分も多く、あくまで懐かしんでプレイするものだと思います。アーケード版はアクションがお得意のカプコンだけあって、ゲーム性や操作性は安心して遊べるデキですが、残念なのはどれもある名作と似すぎていて初めてプレイする人でも、新鮮味がないところ。1人でプレイするにはちょっと物足りない感じもしますが、3つとも2人同時プレイができるので、友達と一緒に遊ぶのに向いていると思います。（あつこ）

6

せめてコンティニューぐらい……

それぞれの印象を簡潔に述べるなら「ルースターズ」はシビアなタイミングが要求されるアクション、「チャリオット」は地味な横シュー、「ドンプル」はペンゴの亜流てなカンジ。デザインに古めかしさを感じてしまうが、7年前の作品と考えれば当然か。オプション設定はあるモノの、基本的にはアーケードのベタ移植で難易度も高め。せめて、懐かし気分で気軽に楽しめるよう、コンティニュー回数の制限をなくしてもよかったんでは。「魔界村」や「エリア88」の雰囲気を懐かしく思える、往年のカプコンファンなら＋1点かな。（馬波）

5

Pia♥キャロットへようこそ!!

3月12日発売

●キッド
●6,800円（18歳以上推奨）
●SLG（恋愛シミュレーション）
●バックアップあり
●1人用
●マウス、マルコン対応

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 7.0

どんな夏休みになるのかな？
父親の経営する店で、働くことになった主人公。バイトに恋に多忙な夏休みが始まる！

仕事の種類が、パラメータに影響する。

Vol.8　56Pへ

ちょっとエッチな青春小説？

絵のイメージと声が合わなかったのが今ひとつ。ゲーム自体も、ちょっと単調。1人のコにターゲットを絞ると、結局、自分を彼女の好みに合わせなくちゃならないから、やることが毎回同じになっちゃうんだよね。ストーリーも、その後の展開がバレバレな選択肢が気になりました。ただ、シナリオっていうか、主人公や女のコたちの悩み、葛藤みたいなのが繊細に描かれてるのはよかったですね。そこからすぐエッチに発展するのはちょい強引な気もするけど、仕方ないか（笑）。ちょっとエッチな青春小説ってカンジ。（美緒）

6

見た目に反して中身は硬派

軽すぎず、重すぎず、お約束的な中にもホロリとくるような話あり。恋愛もののツボを抑えたシナリオ運びにまず感心。ビジュアルは文句なしのレベルだし、単なる移植にとどまらない多数の要素が盛り込まれているのもいいところ（特に新ヒロインの存在がポイント高し）。ただ、元の作品でも指摘されたように難易度の高さは否めない。それは裏を返せば繰り返しプレイして正しいルートを見つけ出す楽しみでもあるのだが、そうした趣旨を解さぬ方には決しておすすめできません。今週の標語→苦労なければ達成感もなし。（菅）

8

フルボイスはいいね

1カ月の期間で、9人の女の子との仲を深められる恋愛SLG。気軽に何度でも楽しめるのがうれしいところ。ただイベントを全部見ようとすると、かなりの根気が必要かな。女の子の声がHなシーンも含め全部入っているうえに、ボクのお気に入りの声優・長崎みなみが翔子役を熱演していて◎。イベントも多くキャラの背景もしっかり描かれているが、主人公がややもてすぎな気がした（攻略は大変なのだが）。サターンオリジナルキャラもなかなか魅力的なので、パソコン版をやった人もプレイする価値はあり。（電波）

7

レビュアーのコ・ノ・ミ

このレビューを書いている人はどんな人？　そんな疑問を持った人は、ここをチェック！　レビュアーのコノミがわかるぞ。

稲垣美緒　年のせいか、最近のんびりしたゲームがやりたいス。でも、今一番のお気に入りは「バトルガレッガ」。イカス！

電波宙年　月末の木曜になると恒例の、早朝秋葉原詣で。特典ポスターやテレカ目当てなのだが、いい加減疲れてきたなぁ（でも並ぶ）。

居庵馬漢　パソゲー出身なので、ややこしいSLGやADVが得意。また、根がオタクなためキャラものに弱く、闇雲に手を出す傾向が強い。

かなめ　お金がなくて新しいソフトが買えない自分。今は過去のゲームをやり直しています。やっぱり、古くてもいい物はいいね。

馬波レイ　チルアウッ!!　みんなレスキューしてるか～い!?　オイラが残す要救助者はあと15名。それじゃナウマン象を探しに行くぜッ。

青山ようこ　FFⅦに引き続き、今は「ゼノギアス」です。ベタで古典的なRPGをもっとSSに！「バーニングレンジャー」RPGにもしてほしいなぁ。

▼発売予定ソフト

ザ・コンビニ2 〜全国チェーン展開だ!〜

3月12日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 7.66

●ヒューマン
●5,800円(全年齢推奨)
●SLG(コンビニ経営シミュレーション)
●バックアップあり
●1人用

コンビニで全国制覇しよう!
コンビニ経営シミュレーションが、新しくなって帰ってきた。今度は日本全国が舞台だ!

サターン版オリジナル要素も収録している。

3/6増刊号 150Pへ

女性ユーザーズ

お客様に愛される喜び

前作はやったことなくて、最初は「コンビニなんか」と思ってたけど、これが結構身近な経営SLGになるんだね。納得。店のロゴマークまでオリジナルにできるのに感激。店への愛着も倍増ってもんです。ただ、セーブに時間がかかるのは仕方ないとしても、店内マップでのキャラクターやカーソルの動きが遅いなど、表示や操作関係で気になる点がある。けれど、売り上げを伸ばすには、町の人々から愛されるにはと頭を悩ませたり、店員の教育、リサーチ等、経営者の苦労を知りつつ、繁盛している店を見るとヨロコビもひとしお。(とど)

8

担当ライターズ

飽きがきにくい親切設計

画面がクォータービューに変更され、見た目は大きく変わったが、基本的なシステムやゲーム性は前作からほとんど変わっていないと思ってよい。ただし、マップは見やすくなったが、逆に店内ではカーソルの位置が把握しにくく、レイアウトに手間どってしまう。慣れるまではかなりつらいかもしれない。なお、前作では経営が順調に進むとプレイヤーがやるべきことが減ってダレてしまったが、今作では珍品収集という楽しみが加わったため、クリア後でも飽きずに遊ぶことができるのがよい。(居庵馬漢)

8

ゲストライターズ

クォータービューは見づらいヨ

前作からかなり忙しいゲームだったが、今回も相変わらず忙しい。1店舗でも管理が大変なのに、店が増えてくるともうタイヘン。客のひとりひとりのチェックなど、もう神業である。ま、これはこの手のゲームの伝統なんで、仕方ないことなんですが。気にかかる処理速度は、普通にプレイするぶんには支障ないレベルではあるが、操作には若干難あり。ボタンを押してからコマンド画面が出るまでのちょっとした間が気になって仕方がなかった。パラメータ表示は画面切り替えではなく、ウィンドウでやってほしいな。(TETSU)

7

EVE The Lost One

3月12日発売

【亜海】わかった。でも、よかったらまたきてね

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 7.33

●イマディオ
●7,800円(全年齢推奨)
●ADV(マルチサイトアドベンチャー)
●バックアップあり
●1人用
●4枚組

謎を解く鍵はそこに……
濃厚なシナリオや、奥の深いシステムに定評のあるEVEに、待望の続編が登場。

ルシッドモーションによるムービーも魅力的。

Vol.8 22Pへ

女性ユーザーズ

スネーク編はイイんだけど

普段あんまりアドベンチャーゲームをやらない私でも、すんなり物語にハマれる親切なシステムが好感度高し。ストーリーはスネーク編で進めると、非常に緊張感あるスリルとサスペンスが楽しめる。自分(スネーク)は一体誰なのか、アドニスの正体は?など、どんどんシナリオに引き込まれる。しかーしっ!! 杏子編はちょっといただけないナ。というのも杏子のキャラクター(おっちょこちょいで機械オンチ)が災いして、せっかくのシナリオ序盤の緊張感が台無し。2人ともシリアスで統一していたらもっとよかったのに。(REI)

7

担当ライターズ

無条件に遊ぶべし

前作「EVE burst error」が気に入っている人なら間違いなく満足できる内容になっている。ただ、細かい設定のリアルさや物語の整合性をうんぬんすると疑問が残らないわけじゃない。けれどそれ以上に、ゲームが持つ独特の感触が魅力的なのだ。それは、「相反する立場の主人公の視点から、ある同一のキャラを憎いと思う感情と、いとおしいと思う感情を同時に持つ瞬間」や「撃たれるときの杏子の表情」や「マイナが語る砂漠に包まれた茫漠としたエルディアのイメージ」といった断片的なところにある。そこら辺は、ぜひ自分で遊んで、感じてほしい。(坂井)

8

ゲストライターズ

前作もやりたくなる

プレイ前に心配だったのは、前作を知らない自分がどこまで楽しめるかというところだが、1つのゲームとしても十分に楽しめるのは○。ただ、前作をプレイしていればもっと楽しめるかと思うと、ちょっとくやしい気持ちになります(笑)。システムはマルチサイト以外は特に目新しいものはないけど、余計な操作を覚えなくていいというすっきりさは好感が持てる(ディスクの入れ替えが面倒くさくなければなお良し)。新しいシステムをゴテゴテとくっつけなくても良い物はできる、ということを再認識させられました。(かなめ)

7

タイムコマンドー

3月12日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 6.33

●アクレイムジャパン
●5,800円(全年齢推奨)
●ACT(アクション)
●制限コンティニュー制
●1〜2人用(対戦)

仮想世界の過酷なステージで戦え!
ウィルスを絶滅させるため、用意された8つの時代のステージでミッション遂行しよう。

高度な3D技術により、リアルに描かれた世界。

Vol.7 150Pへ

女性ユーザーズ

久々の海外ゲーらしい海外ゲー

ゲームそのものは、古典的なアクションゲームをベースにしているので、これといった目新しさは感じない。そして、海外ゲームでよく指摘されているとっつきにくさ、日本のゲームユーザーとはちょっと合わなそうなグラフィックも相変わらず。なのに! なぜか新鮮(笑)。これらの要素を兼ね備えたソフトは、現在のサターンラインナップでは希少価値。MD時代決して少なくなかったこの手のゲームのファンがまだ生き残っているのならば、久々に楽しんでください。ちなみにジャンルが格闘アクション? うーむ……。(ようこ)

7

担当ライターズ

結構新鮮なカンジ

いかにも海外テイストなアクションゲーム。ステージ中に落ちている「メモリチップ」を回収しつつウィルスに感染したコンピュータを修復するのが目的で、原始時代から古代ローマ、インカ帝国など、バラエティに富んだステージ構成に魅力を感じた。独特のアクションやカメラワークは新鮮に感じるし、わずらわしいメニューウィンドウがなく、情報は1画面内に集約されていてわかりやすい。気になったのはカクカクしたスクロールと、洋ゲーにありがちな難易度の高さ、それに濃いキャラ。そこを耐えられれば……買いか?(いしばん)

7

ゲストライターズ

原始人が強すぎませんか

アドベンチャー風味の格闘アクションというコンセプトと、少々ハズし気味の舞台設定はそれなりな感じ。なのにゲームの完成度はいまふたつ。視点がグルグル変わる半強制スクロールのフィールドを「バイオハザード」な操作性で進むということにかなりのムリがあるのではなかろうか。キーレスポンスも格闘ゲームとしてはお粗末なもので、特に反応の悪さには目も当てられない。メッセージの日本語化など、やることはやってくれているぶん、もとのゲームの完成度の低さが惜しまれる。クリアに根気がいるナリ。(TETSU)

5

NEW SOFT SCHEDULE

新作ソフト発売スケジュール

このページの見方

【ジャンル】ACT…アクション／RPG…ロールプレイング／SHT…シューティング／ADV…アドベンチャー／SLG…シミュレーション／SPT…スポーツ／RAC…レース／PUZ…パズル／TAB…テーブル／A・RPG…アクションロールプレイング／S・RPG…シミュレーションロールプレイング／QIZ…クイズ／EDU…エデュテイメント／MOV…インタラクティブムービー／ETC…その他
【対応機器】ハンドル…レーシングコントローラー／マウス…シャトルマウス／マルチ…マルチターミナル6／アナログ…アナログミッションスティック／ケーブル…対戦ケーブル／マルコン…セガマルチコントローラー／ツイン…ツインスティック／ムービー…ムービーカード
【年齢制限など】18推…18歳以上推奨／②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。
【その他】★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
12日	タイムコマンドー	5,800円	アクレイムジャパン	格闘ACT	
3月 12日	EVE The Lost One	7,800円	イマディオ	ADV	④
12日	Pia♡キャロットへようこそ!!	6,800円	キッド	恋愛SLG	18推、マウス、マルコン
12日	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT（セガサターンコレクション）	2,800円	ゲーム アーツ	SHT	
12日	上海　万里の長城（セガサターンコレクション）	2,800円	サンソフト	PUZ	
12日	ゾーク・コレクション	7,900円	翔泳社	ADV	②
12日	コマンド&コンカー（セガサターンコレクション）	2,800円	セガ	SLG	②
12日	ダイナマイト刑事（セガサターンコレクション）	2,800円	セガ	ACT	
12日	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS（セガサターンコレクション）	2,800円	TEN研究所	ETC	SANKYO FF対応
12日	シーバス・フィッシング2（セガサターンコレクション）	2,800円	ビクター／ビクターソフト	SLG	
12日	ザ・コンビニ2　～全国チェーン展開だ！～	5,800円	ヒューマン	SLG	
19日	プリンセスクエスト	5,800円	インクリメントP	RPG	
19日	プリンセスクエスト（特別限定版）	5,900円	インクリメントP	RPG	
19日	プロ野球　グレイテストナイン'98	5,800円	セガ	SPT	
19日	ツアーパーティー　卒業旅行にいこう	5,800円	タカラ	SLG+TAB	マルチ
26日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	5,800円	SNK	格闘ACT	RAM必須
26日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（お買い得セット）	7,800円	SNK	格闘ACT	RAM必須
26日	プライマルレイジ	5,800円	ゲームバンク	格闘ACT	
26日	ヘクセン	5,800円	ゲームバンク	ACT	
26日	提督の決断III with パワーアップキット	9,800円	光栄	SLG	
26日	ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2 彩（いろどり）のラブソング	5,800円	コナミ	ADV	マウス、②
26日	吉村将棋	5,800円	コナミ	将棋	

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
26日	THE HOUSE OF THE DEAD	5,800円	セガ	SHT	銃
3月 26日	新世紀エヴァンゲリオン　鋼鉄のガールフレンド	6,800円	セガ	ADV	②
26日	チョロQパーク	5,800円	タカラ	RAC	マルコン、ハンドル
26日	Techno Motor（テクノモーター）	4,800円	電子メディアサービス	ETC	
26日	クーリエ・クライシス	5,800円	BMGジャパン／NewLevel	ACT	
26日	ダンジョン・マスター　ネクサス	6,800円	ビクター／ビクターソフト	RPG	マルコン
26日	クロック！パウパウアイランド	5,800円	メディアクエスト	ACT	マルコン
下旬	卒業III～Wedding Bell	6,800円	小学館プロダクション	育成SLG	
未定	ドラゴンフォースII　～神去りし大地に～	5,800円	セガ	S・RPG	
2日	ウイニングポスト3	6,800円	光栄	SLG	
4月 2日	信長の野望　将星録	9,800円	光栄	SLG	
2日	わくわくぷよぷよダンジョン	5,800円	コンパイル	RPG	
2日	組み立てバトル　くっつけっと	5,800円	テクノソフト	SLG	
2日	湾岸トライアルLOVE	6,800円	ビクター／バックインソフト	SLG+RAC	18推、ハンドル
4日	サクラ大戦2　～君、死にたもうことなかれ～	6,800円	セガ	ADV	マウス、③
4日	サクラ大戦2　～君、死にたもうことなかれ～（初回限定版）	6,800円	セガ	ADV	マウス、③
9日	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	7,900円	エニックス	ADV	④、マウス
9日	信長の野望　戦国群雄伝	5,800円	光栄	SLG	
9日	あやかし忍伝くの一番 プラス	6,800円	翔泳社	育成SLG	
9日	機動戦士ガンダム　ギレンの野望	6,800円	バンダイ	SLG	
9日	テニス・アリーナ	5,800円	UBIソフト	SPT	マルチ
16日	ヴァンパイア セイヴァー	5,800円	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
16日	ヴァンパイア セイヴァー（4メガRAM同梱版）	7,800円	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
16日	X-MEN VS. STREET FIGHTER（ソフト単体）	5,800円	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
16日	ボンバーマンウォーズ	5,800円	ハドソン	TAB	
16日	英雄志願 GAL ACT HEROISM	6,800円	マイクロキャビン	RPG	
16日	SAVAKI（サバキ）	5,400円	マイクロキャビン	格闘ACT	
23日	ゲームで青春	5,800円	キッド	TAB	マルチ
23日	ガングリフォンII	6,800円	ゲーム アーツ／ESP	SHT	ツイン、ケーブル
23日	ガングリフォンII（対戦ケーブル同梱版）	8,000円	ゲーム アーツ／ESP	SHT	ツイン、ケーブル
23日	スーパーロボット大戦F～完結編～	6,800円	バンプレスト	S・RPG	
23日	アイドル麻雀ファイナルロマンス4	6,800円	ビデオシステム	麻雀	18推
23日	ひみつ戦隊メタモルV	5,800円	毎日コミュニケーションズ	ADV	
26日	幻想水滸伝	3,800円	コナミ	RPG	
未定	イメージファイト&Xマルチプライ／アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	ACT	
未定	SEGA AGES／ファンタシースターコレクション	4,800円	セガ	RPG	
未定	ルームメイト3～涼子 風の輝く朝に～	5,800円	データム・ポリスター	ETC	
7日	メルティランサー Re inforce	7,800円	イマディオ	SLG	③
5月 7日	メルティランサー Re inforce（初回限定版）	8,800円	イマディオ	SLG	④
7日	SUPER TEMPO	5,800円	メディアクエスト	ACT	
14日	BAROQUE	6,800円	スティング	RPG	
21日	★ファインドラブ2～The Prologue～	3,300円	ダイキ	ETC	18推
28日	王様げーむ	6,800円	ソシエッタ代官山	バラエティ	②、18推

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
28日	ケリオトッセ!	4,800円	増田屋コーポレーション	ACT	マルチ
5月 下旬	電車でGO!	5,800円	日本フレックス	SLG	
未定	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	5,800円	ガイナックス	育成SLG	
未定	★無人島物語R　ふたりのラブラブ愛ランド	5,800円	KSS	恋愛SLG	18推
未定	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	3,800円	コナミ	ACT	
未定	ラブリーポップ2in1雀じゃん恋しましょ	6,800円	ビスコ	TAB	
未定	★エルフを狩るモノたちII	未定	アルトロン	ADV	
未定	★ソルヴァイス	未定	アルトロン	A・RPG	
4日	★Project X2	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	SHT	
6月 未定	クロス探偵物語	6,800円	ワークジャム	ADV	②
未定	リアルサウンド2　～霧のオルゴール～	5,800円	ワープ	ETC	②
未定	ウルトラマン図鑑3	未定	講談社	データベース	
未定	水木しげるの妖怪図鑑（仮称）	未定	講談社	ADV	
9日	お嬢様特急	6,800円	メディアワークス	ADV	②
7月 中旬	エーベルージュ・スペシャル	5,800円	タカラ	SLG	
未定	ドリーム・ジェネレーション　恋か？仕事か!?……	6,300円	メサイヤ	恋愛SLG	
8月 未定	ポケットファイター	5,800円	カプコン	格闘ACT	4メガRAM対応
未定	ルパン三世～ピラミッドの賢者～	5,800円	アスミック	ACT	
今春 未定	スーパーアドベンチャー　ロックマン	5,800円	カプコン	ADV	③
未定	ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション	5,800円	カプコン	ACT	②、4メガRAM対応
未定	スチームハーツ	6,800円	戯画	SHT	18推
未定	Code R（コード・アール）	6,800円	クインテット	RAC+ADV	
未定	シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子	4,800円	セガ	S・RPG	
未定	少女革命ウテナ　いつか革命される物語	6,800円	セガ	ADV	②
未定	もってけたまご with がんばれかものはし	5,800円	ナグザット	ACT	
未定	WORLD SOCCER RPG（仮称）	未定	エニックス	SPT+RPG	
未定	超フラッピー	未定	デービーソフト	ACT+PUZ	
未定	制服～ハイスクールカウントダウン～	未定	ユーメディア	恋愛SLG	
未定	BLACK/MATRIX（ブラックマトリクス）	未定	NECインターチャネル	S・RPG	
初夏 未定	アンジェリーク　デュエット	7,800円	光栄	SLG	
未定	アンジェリーク　デュエット（プレミアムBOX）	9,800円	光栄	SLG	
今夏 未定	七つの秘館　戦慄の微笑	7,800円	光栄	ADV	
未定	シャイニング・フォースIII シナリオ3（仮称）	4,800円	セガ	S・RPG	
未定	アドヴァンスト V.G.2	6,800円	テイジイエル	格闘ACT	
未定	ボールディランド	6,800円	バンプレスト	SLG	
未定	海辺（ビーチ）でリーチ！	5,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
未定	SYNCHRONICITY（シンクロニシティ）	未定	A.D.M	ADV	
未定	THE RUINS（ルーインズ）	未定	A.D.M	ADV	
未定	フレンズ～青春の輝き～	未定	NECインターチャネル	恋愛ADV	
未定	ファインドラブ2～The Simulation Game～	未定	ダイキ	恋愛SLG	18推
今秋 未定	★ワーズ・ワース	未定	エルフ	RPG	18推
未定	音楽ツクールかなでーる2	5,800円	アスキー	ツール	
98年内 未定	エドワード・ランディ／アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	ACT	
未定	アストラスーパースターズ	5,800円	サンソフト	格闘ACT	RAM対応
98年内 未定	JリーグエキサイトステージV1	未定	エポック社	SPT	マルチ
未定	フェイクダウン	未定	システムサコム	ACT+ADV	
未定	GT24	未定	ジャレコ	RAC	
未定	ダブロー・イ・ゼロウ	未定	小学館プロダクション	SHT	
未定	SEGA AGES／ギャラクシーフォースII	未定	セガ	SHT	
未定	E・TUDE prologue　～揺れ動く心のかたち～	未定	TAKUYO	ADV	
未定	囲碁	6,800円	アスキー	TAB	
発売日未定 未定	シミュレーションRPGツクール	5,800円	アスキー	ツール	
未定	モンスターメーカー ～ホーリーダガー～	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
未定	X2	5,800円	カプコン	SHT	
未定	★お嬢様を狙え	6,800円	クリスタルビジョン	ADV	18推
未定	頭文字D～公道最速伝説～	5,800円	講談社	RAC	ハンドル
未定	魔導物語	5,800円	コンパイル	RPG	
未定	Warrz（ワーズ）	6,800円	ショウエイシステム	RPG	モデム必須
未定	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー FOR SEGANET（仮称）	2,800円	セガ	SLG	モデム必須
未定	探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～	5,800円	データイースト	ADV	
未定	ファンズフォルム	5,800円	日本MMIテクノロジー	ADV	
未定	モニカの城	6,800円	パイオニアLDC	A・RPG	
未定	ダービースタリオン（仮称）	未定	アスキー	SLG	
未定	プリズムコート	未定	FPS	育成SLG	
未定	スレイヤーズ ろいやる2（仮称）	未定	角川書店／ESP	RPG	
未定	LUNAR ETERNAL BLUE	未定	角川書店／ゲームアーツ	RPG	
未定	バイオハザード2	未定	カプコン	ETC	
未定	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	未定	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
未定	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	未定	コナミ	A・SHT	
未定	ときめきメモリアル　ドラマシリーズVol.3（仮称）	未定	コナミ	ADV	
未定	激闘おったまがえる	未定	CSK総合研究所	PUZ	
未定	ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）	未定	セガ	対戦ACT	
未定	バーチャファイター3	未定	セガ	格闘ACT	
未定	ハート オブ ダークネス	未定	セガ	ACT	
未定	POLYGON BASIC for SEGA SATURN セガサターン対応タイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
未定	POLYGON BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	
未定	USドラッグチャンプ（仮称）	未定	日本物産	RAC	
未定	SUPER301　SQ（仮称）	未定	日本物産	SLG	
未定	汽船海賊（スチーム・パイレーツ）	未定	ネバーランドカンパニー	RPG	
未定	かもめ大作戦 ～女神たちのささやき～	未定	ビング	SLG	
未定	RAYMAN2	未定	UBIソフト	ACT	
未定	スタートリング・オデッセイI ブルーエボォリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
未定	スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
未定	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

Special Present For Readers From SEGASATURN MAGAZINE

INFORMATION

東京ゲームショウも間近に迫りサターン情報も熱く盛り上がる今日この頃。次号は、サクラ大戦２総力特報をはじめゲームショウ出展のフレッシュなタイトルが勢揃い。特別付録書き下ろし、ときめきドラマシリーズの片桐彩子ポスターもついて超お得なサタマガはIt's so fun!

STAFF
編集長 近藤 裕／**副編集長** 西村 亨／**編集** 石坂英作 三枝昭太 永田洋子 長谷 守 本郷正弘 岸田准一 福田知恵子 梅田浩二 黒谷慶大 砂金雅彦 窪田智子 是枝慶子 関 則義 松本真弓 遠藤恭子／**編集協力** ヘッドルーム（河野直之 高橋祐介 野本由起 斎藤阿都武） ターニングポインツ（稲元徹也 渡辺智子） メディアミックス（田中 茂） 山猫有限会社（浅川直樹 島田泰成）／**アシスタント** 田所妙子 上田裕生 川崎 伸 吉岡要也 上野俊一 三宅裕丈 藤林豊典 田代泰之 伊藤政明／**ライター** 佐々木功一 戸塚義一 折原光治 窪田 剛 池袋サラ 櫛田理子 青山ようこ 梶原 智 岡崎栄子 小菅 誠 旗野彰彦 石田丈継 作山哲広 まさ政綱大介 杉本穣司 鈴木敦子 森 聖一郎 柴山道久 篠田 聡 たか・ぴー 中島健次 飯田REI 工藤 剛 種村美和子 元澤利明 金子光晴 村山和幸 松崎雄一郎 佐藤範英 倉橋和也 田中貴子 宍戸晃男 大地 将 衣川真由美 本澤 徹 岩片 翼 Ron Demand（酒井裕晶） 緒形光哲 金万義博 福永 寿 鈴木鋼一 坂井 肇 徳弘 径 近藤謙太 高橋実弥子 横田宗篤 青木留吉 出口裕子 箕浦光祥 大友 順 岡野英行 荒木由紀枝 小泉雄悟／**レイアウト** 村田雅英 渡辺 緑 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 湯川安芸子 篠原亜希 スタジオ・ビー・フォー（藤瀬典夫 藤澤久美子） 金井真由美 吉田正人 大橋広史 木下友秀 青戸真理 ヴァック・クリエイティヴ 川野辺順子 嵩西義明 スタジオ・キャップ エイティとりぴっと（並木美智子）／**フォトグラフ** 鬼頭栄次 大屋哲男 大金 彰 小林士薫 佐々塚啓介 田中修一 井手宏幸 郡川正次 荒井英一 津留英一 相川経雄 松永和章 遠藤 勝 青森直樹 守屋貴章／**イラスト** 八重樫彩蔵 小島伸行 吉村勇子 北山貴代 中村久男／**写植** 三共社／**DTP** リクルートコンピュータパブリシング ローヤル企画／**校正** フィールドアップ／**広告営業** 辻順一 峯尾咲紀子 青木香織 森脇有香／**広告進行** 坂田和香子／**販売営業** 平山明徳／**印刷** 大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。１カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

セガサターンマガジン3月27日号は
3月13日発売です。

本誌の内容に関するお問合せは
03・5642・8185
平日の午後4時から6時まで
※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

1月13・20日号のプレゼント当選者

①セガサターン対応ソフト（20名）
栃木県・隠岐直子、北海道・河島謙介、岡山県・小野寺雄児、青森県・大内正啓、静岡県・江田良平、埼玉県・羽村辰則、神奈川県・園田律子、滋賀県・大野佳代、香川県・森裕、新潟県・梨本欣一、鹿児島県・井桁静子、埼玉県・芦田直樹、愛知県・山藤武次、鹿児島県・保田忠尚、神奈川県・石野留美、広島県・穐田茂、群馬県・宮川悠太、大阪府・杉浦辰也、山口県・小幡和男、熊本県・梁瀬幸治

②BLANKEY JET CITYキーホルダー（5名）
佐賀県・副島修、青森県・村元和樹、東京都・山口拓哉、群馬県・宇敷直弥、愛知県・遠藤さやか

③「ステラアサルト」体験版（5名）
滋賀県・中野利光、東京都・前橋美保乃、新潟県・石塚政明、神奈川県・川口智裕、埼玉県・松平俊久

④「スーパーロボット大戦F」カレンダー（3名）
大阪府・藤波俊之、沖縄県・知念亮次、東京都・世古泰久

⑤加藤夏希テレカ（5名）
神奈川県・大木穣、愛知県・三ノ輪裕司・香川県・嶋野研二、石川県・澤田亮介、兵庫県・浅野真二

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

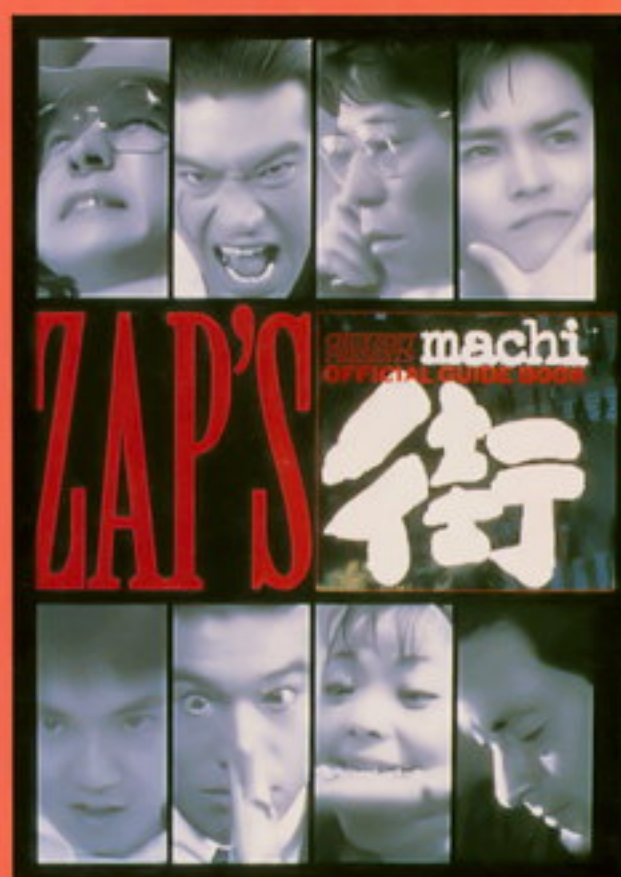
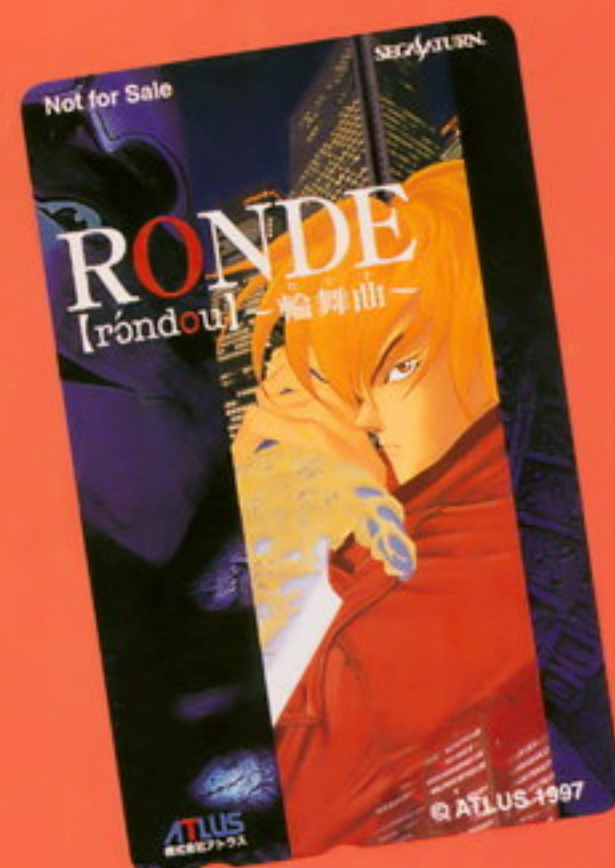
セガサターンマガジン 読者プレゼント

■応募のきまり■
アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の賞品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、氏名、生年月日、住所、電話番号、希望の賞品番号と賞品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは３月20日（当日消印有効）発表は本誌'98年Vol.11の誌上で行います。※賞品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。（TEL　03-5642-8185）

1 セガサターン対応ソフト●20名

あなたが希望するソフトを１本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは'98年３月2日までに発売されるセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない賞品名を記入の場合、またはソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部よりあらためて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

2 「街」公式ガイド●5名

発売中／提供：チュンソフト

「街」のすべてを凝縮した公式のガイドブックだ！ 隠された9人目のデータもバッチリ収録された優れものだよ！

3 「RONDE～輪舞曲～」テレカ●5名

非売品／提供：アトラス

近未来の東京を舞台に繰り広げられる、悪魔との戦いが楽しいシミュレーションRPGは体験済みかな？ステキなイラスト入りテレカをプレゼント!!

4 「迦陵演義」&「Nails」音楽CDセット●3名

発売中／提供：ハニーホルモン

どちらも、パソコンゲーム音楽のサウンドトラック。聴きごたえのあるアレンジもあり、どちらも満足な音楽CDとなっている。豪華に２本セットでプレゼント。ゲームも体験してみたい!?

5 「ジャングリズム」ソフト●3名

発売中／提供：アルトロン

友達とワイワイ遊ぶのにもってこいのゲームだ！ リズムを掴むのはなかなかムズカシイけど、一度ハマるともう止まらない!?

6 「タイムコマンドー」腕時計●3名

非売品／提供：アクレイムジャパン

文字盤にタイトルがさりげなくデザインされているのだ。アナログ派のキミにおススメ!!

PACK IN SOFT

SEGASATURN

あなたのエンジン吹かしてあげる・・・

秋川ゆかり（豊島真千子）
折原祐子（平松晶子）
星野未来（伊倉一恵）
倉石絵里（前田 愛）
冬木 栞（かないみか）
藤田京子（井上喜久子）
川上沙耶（鈴木麻里子）
国府田由里（富永みーな）
秋川みどり（豊島真千子）

キャラクター

あなたを見つめるキャラクターは、個性的な美女ばかり。勝ち気な瞳に優しさが光るお嬢さま。オイルまみれのツナギの下に巨乳が揺れるあのコ。妹みたいなハツラツ元気!美少女・・・・さらにさらに他にも、テンコ盛りの女のコたちが待っている!

4月発売予定
¥6,800（税別）

本格レースゲームと恋愛シミュレーションがファースト・キッス!

湾岸デッドヒートシリーズ最新作!

湾岸トライアルLove♥

シミュレーション

中学3年から5年間の青春シミュレーション。親から買ってもらったカートと30万円を元に、勉強、レースの練習、体力作り、9人の女の子との恋愛、資金稼ぎのアルバイトと、やらなければならないことがいっぱい。スポンサー、メカニック、バックアップで主人公を応援してくれる女の子たちとは、リアルタイム&リアルボイスで会話が楽しめる。世界チャンプを目指すか、花嫁をGETするか、それともどちらも手に入れる?

ステージ下から応援するぞ

やさしく介抱してね!

レース

もちろん、メインのレースゲームもシッカリと本格派。定評のある湾岸シリーズの技術が、さらに洗練されて生まれ変わったぞ!最初のレースは基本のカートから。勝ち抜いてランクアップすれば、さまざまなコースや、ビッグ・タイトルにチャレンジできるぞ!また、チューニングも思いのままにできるから、頭脳的攻略もOKだ。

新システム
―ラブナビゲーション―

ドライブデートをしていると、女の子がいきなり話しかけてくる―これがラブナビゲーションシステム。
会話のバリエーションが豊富な「トライアルラブ」。いったい、どんな会話が飛び出してくるのだろうか。

パック イン ソフト本部 〒150-8915 東京都渋谷区渋谷3-9-9 東京建物渋谷ビル7F TEL.03-5466-1757（土・日・休日を除く10:00～17:00） 株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア

21世紀初頭、世界は四極に分裂していた。
多発する紛争は日本に日本外人部隊を設立させ、
暴走する世界は彼らに正義亡き戦いを強要する
新たな時代の扉は、血の代償をもってでしか
開くことはできないのであろうか…。

ガングリフォン
GUNGRIFFON II

第五〇一機動対戦車中隊、いまだ最前線にあり！

●待望の「リプレイモード」搭載！
●対戦ケーブルを使用して「VS.モード」も楽しめる！

豊富なゲームモードを満載し、新たな戦いの幕が開く！

抽選で30名様

日本外人部隊 第一空中機動師団 第501機動対戦車中隊
HIGH-MACSパイロットジャケット
プレゼント！

現用米軍の使用しているCWU-45/Pを使用し(ALPHA社製)、
専用のパッチを両胸・両肩に付けた本格的ジャケット！

ゲーム内の練習モード(エクササイズモード)のベストタイム(ゲームプレイ中を含む)をビデオテープに取り、弊社まで申し込み用紙と共に郵送して下さい。詳しくは、製品マニュアルをご覧下さい。

ALPHA INDUSTRIES INC.
KNOXVILLE, TENNESSEE, U.S.A.

セガサターン用 3D-STG
価格：¥6,800(税別)
4.23 発売！

発売元：株式会社ゲーム アーツ
〒171-0022 東京都 豊島区 南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F
ユーザーサポートダイヤル：TEL.03-3984-1136 (平日 10:00～17:00)
販売元：株式会社エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング

ESP ENTERTAINMENT SOFTWARE PUBLISHING

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

GAME ARTS

セガサターンマガジン 1998●3月20日号●Vol.8
特集 セガサターンマガジンGRAND PRIX'97 グランプリ他 受賞作発表！ 後編
1998年3月20日発行(毎週金曜日発行)第14巻8号通巻209号 発行人・岡崎 眞 編集人・和田 裕 発行 ソフトバンク株式会社出版事業部 〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 電話 営業03-5642-8100 編集03-5642-8125
特別定価380円 本体362円
SOFT BANK
Printed in Japan
T1123403030388
雑誌23403-3/20